



N° 28

DÉCEMBRE
1994

20 F

**2 SUPER
CONCOURS**

DES CASSETTES VIDÉO,
LE LIVRE DE JORDAN,
UN PANIER, DES POSTERS...



**LA FORCE
EST DE RETOUR**

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

**L'ANIMATION
AU TOP !**

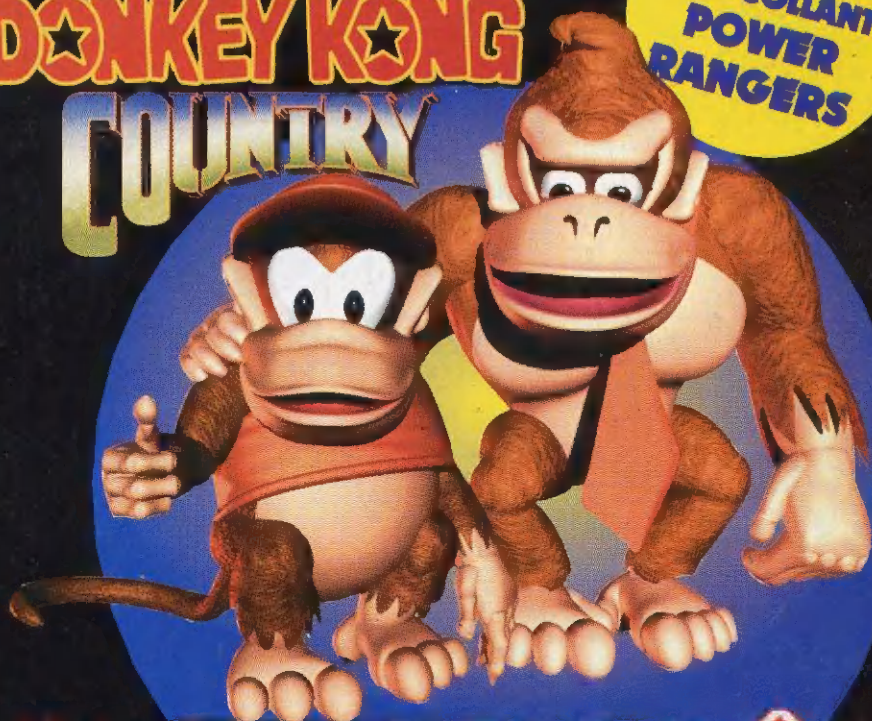
Suisse : 6 FS
Belgique : 145 FB
Canada : 5 \$

Portugal : PTE CONT
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 30 FF

M 4485 - 28 - 20,00 F



**DONKEY KONG
COUNTRY**



**GRATUIT !
AUTOCOLLANTS
POWER
RANGERS**

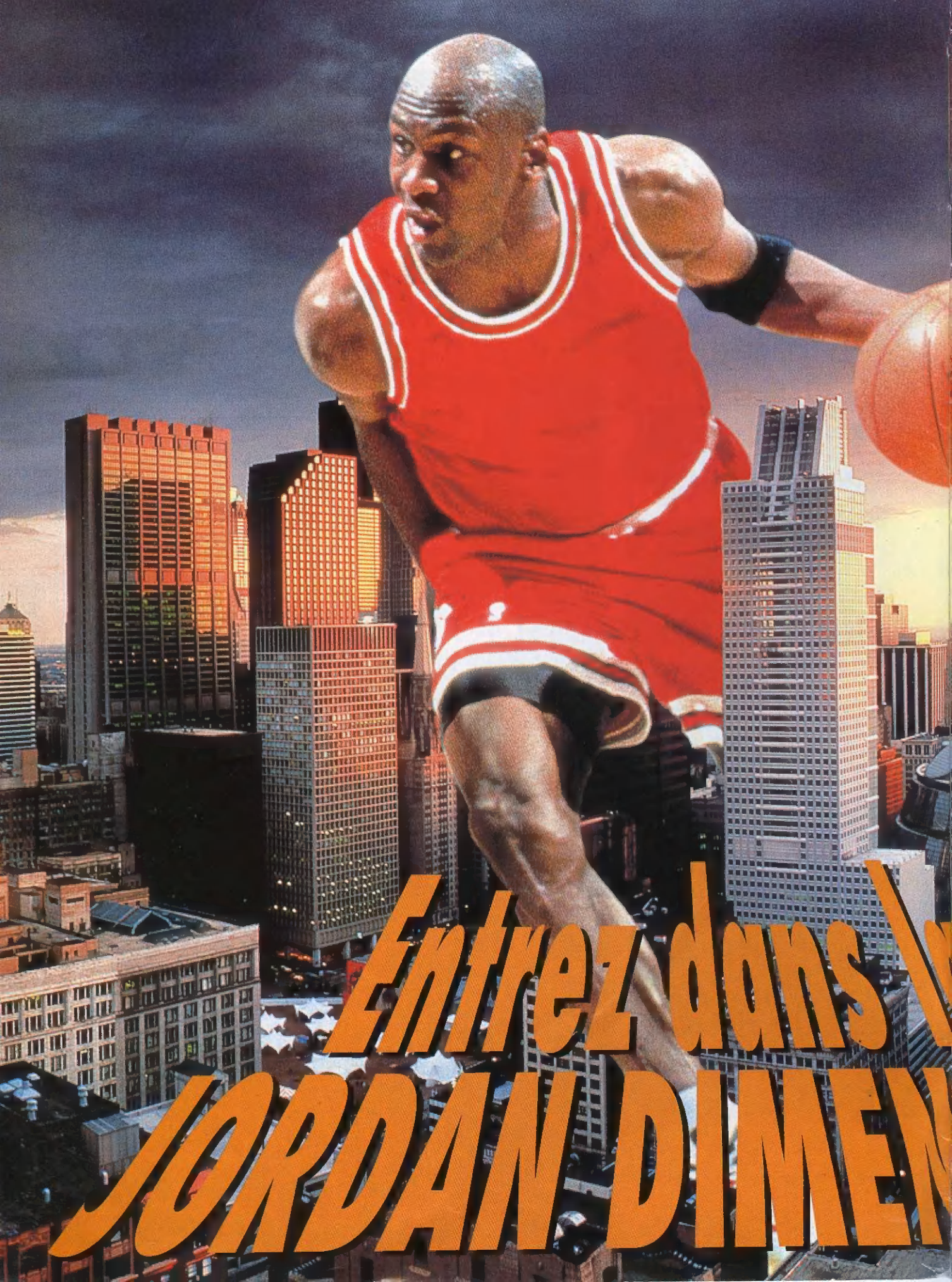
**UN AVANT-GOÛT
DE L'ULTRA 64 !**



**STREET
FIGHTER II**

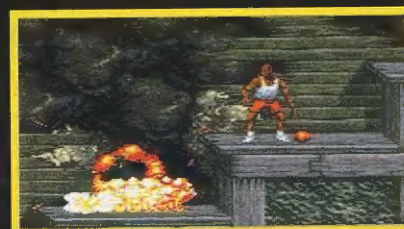
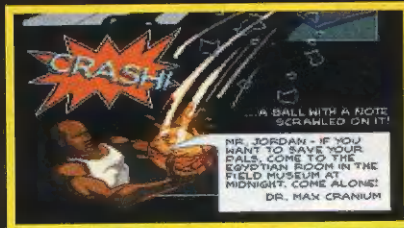
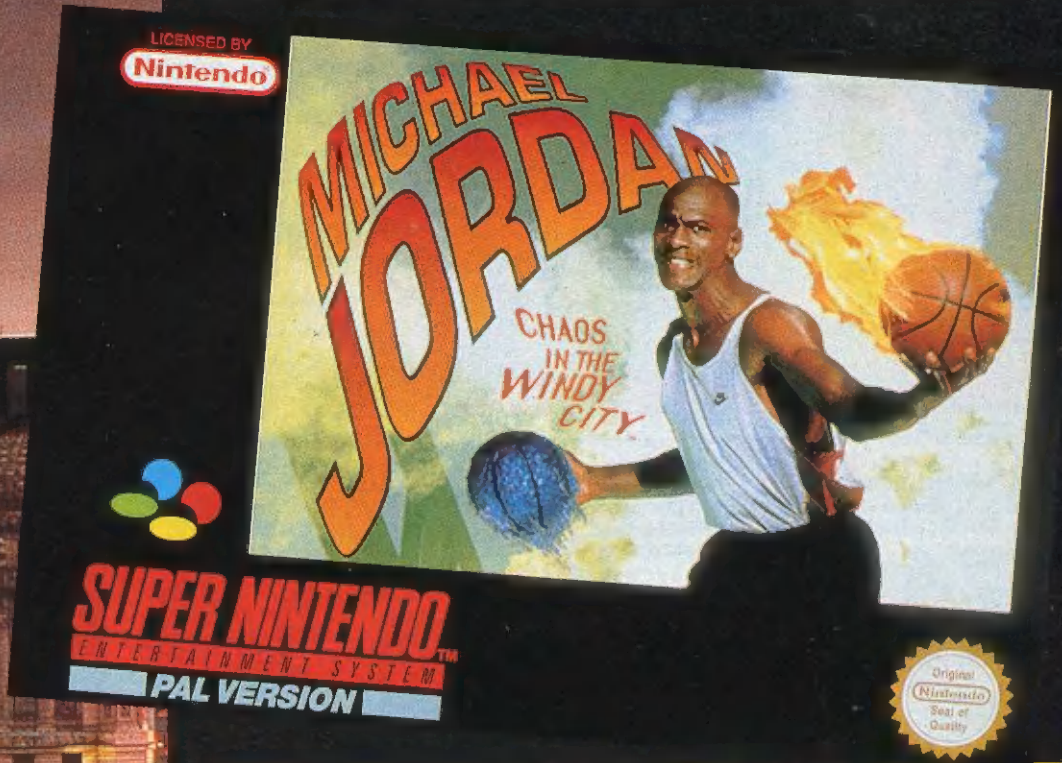


**PLUS DE
60 COUPS
SPÉCIAUX**



Entrez dans le
JORDAN DIMENSION

JAMAIS UN JEU DE PLATE-FORME N'A ÉTÉ AUSSI GÉANT.



VISION



ELECTRONIC ARTS®



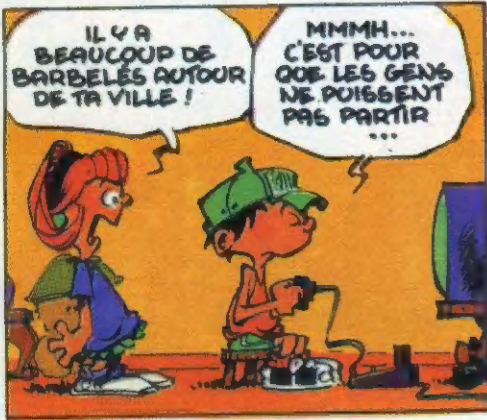
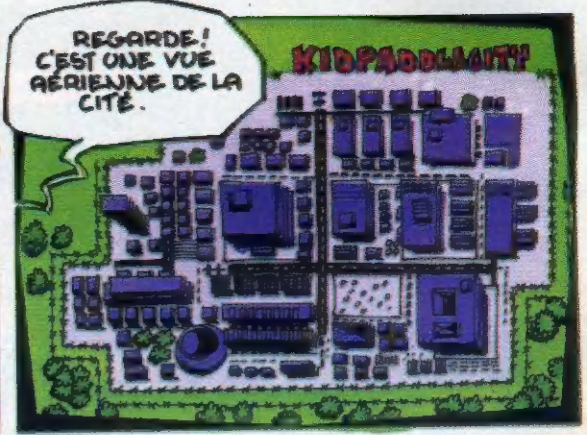


KID PADDLE



par MIDAM

Copyright © éditions Dupuis, Kid Paddle par Midam.

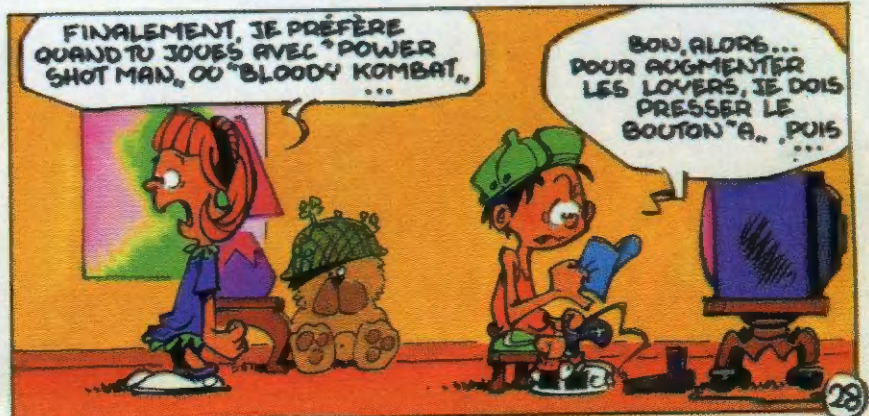


AH ! VOILÀ ENCORE UN DE CES SONDAGES IDIOTES !

LE MAIRE FAIT-IL UN BON TRAVAIL ?
OUI 0% NON 100%

QUELS SONT LES PROBLÈMES GRAVES ?

CHÔMAGE	88%
COUTS LOGEMENT	80%
POLLUTION	83%
LE MAIRE	100%



Plus Noël approche et plus les hits se bousculent à la rédaction ! L'événement concerne bien sûr l'illustre **Donkey Kong Country**. Nous avons tous pris les commandes du gorille le plus célèbre des jeux vidéo, et nous sommes tous d'accord : Donkey est vraiment le jeu de l'année ! Ce n'est pas tout, nous testons aussi le troisième volet de la saga des **Street Fighter II** sur Super Nintendo, **Blackhawk**, **Street Racer**, **Aero the Acro-Bat 2**, **Earthworm Jim**, **Lion King** et d'autres que vous découvrirez en feuilletant le mag ! Tout ça pour vous dire que, cette année, je n'aimerais pas être à votre place pour écrire au Père Noël ! Bonne lecture à tous...



NOUVEAUX

6

LE COURRIER DE DJABOUNI

Une fois de plus, c'est notre ami Djabouni qui a encore passé des nuits blanches à trier toutes vos lettres.



8

LES NEWS

Dans la jungle des bruits qui courent, vous trouverez une actu sur l'Ultra 64, la future console Nintendo !

21

CONCOURS

Si vous voulez gagner trois cassettes vidéo sur Michael Jordan, l'ex-star des Chicago Bulls. Répondez correctement aux questions posées !

25

CONCOURS

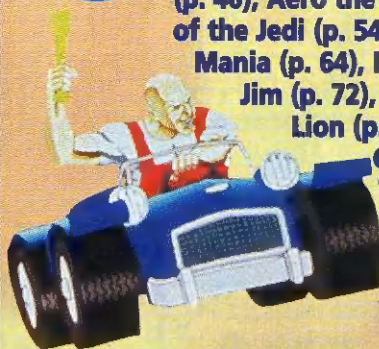
Cette fois, vous pouvez gagner un panneau de basket, un ballon et un jeu Ocean. Il suffit de donner les bonnes réponses aux questions.



26

LES TESTS

Donkey Kong Country (p. 26), Super Street Fighter (p. 32), Street Racer (p. 42), Blackhawk (p. 46), Aero the Acro-Bat 2 (p. 50), Return of the Jedi (p. 54), Superman (p. 60), Mickey Mania (p. 64), NHL 95 (p. 68), Earthworm Jim (p. 72), Dragon (p. 76), Le Roi Lion (p. 80), Pitfall (p. 86), Maximum Carnage (p. 90), Pac in Time (p. 94), Tiny Toon (p. 98), Sailormoon (p. 100), Magic Boy (p. 102), Tiny Toon (Game Boy) (p. 104).



106

LES TIPS

La seule rubrique où il n'y aura jamais de photos ! Jeepy n'aime pas les images, il ne parle qu'en codes et passwords...

108

MANGAMANIA

L'actualité de la BD japonaise vu à travers les lunettes de Tanashi Yota, toujours fidèle au poste.

110

COURRIER

Pour tout savoir sur les sorties des jeux que nous testons !

114

LE TOP 10

Pour tout savoir sur les jeux que la rédaction a aimé.



COURRIER DE DJABOUNI

Dingues de jeux vidéo, flippés du paddle, et plus globalement joueurs irréductibles que vous êtes, je vous salue bien bas. Plus encore que d'habitude, vos lettres s'agglutinent par paquets de douze sur ce que j'appelais, auparavant, mon bureau. Ma plante verte menace même de disparaître, ensevelie. Bref, il est temps pour moi de passer quelques-unes de vos meilleures missives pour me dégager un minimum d'espace vital.

C'est quoi donc ?

Hi to z'everybody ! hu Djabou !

Malgré mon âge avancé (trente-deux ans bien sonnés), je viens de m'acheter une Super Nintendo et je m'amuse comme un petit fou. Pour me tenir informé, je lis assidûment la presse spécialisée dont l'inénarrable et irremplaçable *Banzaï* que je qualifierai de très, très bien foutu. Seulement, il y a un hic : je ne pige pas tout ce que je lis... Pourriez-vous m'expliquer quelques points de vocabulaire qui me laissent perplexe ? Un bref récapitulatif serait vraiment le bienvenu, *turlututu*.

• **Quelle est la différence entre la 3D mappée, Gouraud, Flat, isométrique ou face pleine ? Un « bit », c'est quoi ? Et un « scrolling », un « sprite » ou le procédé de « rotoscoping » c'est quoi donc que tout ça ?**

C'est une très bonne idée, Josué (vous permettez que je vous appelle Josué, Josué ?). Je vais m'efforcer d'être le plus clair et le moins lourd possible (et ce n'est jamais facile). 3D comme... trois dimensions (ben, on s'en serait douté !). La plupart des jeux se réclamant être des jeux 3D, ne le sont finalement pas (si, si, c'est pas des blagues !). Ils misent souvent sur des effets de perspective pour simuler une impression de profondeur.

Equinoxe sur Super Nintendo est un bon exemple : il utilise pour sa part la 3D isométrique. Les scènes sont alors vues de trois quarts et la maniabilité est parfois assez hasardeuse. En revanche, un véritable jeu en 3D permet au joueur de se balader comme bon lui semble dans les décors : les sprites (les petits personnages) sont gérés comme des formules mathématiques. Ils

peuvent donc être visualisés selon n'importe quelle perspective. Évidemment, les jeux en 3D sont rares car la charge de calcul est lourde à gérer pour nos p'tites consoles. Pour en revenir à votre question, d'une manière générale, la 3D est soit mappée, soit face pleine. Le mapping est le placage d'un dessin ou d'une image sur un objet en trois dimensions (ex. : Wolfenstein 3D), alors que la 3D face pleine ne plaque qu'une seule et unique couleur (ex. : Starfox). Comme le mapping nécessite nettement plus de calculs, c'est la 3D face pleine qui est le plus couramment employée sur les plates-formes 16 bits (comme la Super Nintendo ou la Mega Drive). On parle aussi de « lissage Gouraud » et de « lissage Flat ». L'un comme l'autre peuvent être utilisés sur du mapping ou de la face pleine. Le lissage Gouraud permet d'obtenir des dégradés de lumière et d'accentuer encore un peu plus le réalisme des sprites (ex. : Alien vs Predator et Cybermorph sur Jaguar). Le lissage Flat plaque aussi des lumières sur les sprites, mais sans aucun dégradé. *That's it !*

Le mot « bit » est la contraction de *Binary Digit*. C'est la plus petite unité de mesure informatique (1 octet équivaut à 8 bits). On dit ainsi que Super Street Fighter II sur Super Nintendo contient 32 Mb de données (soit 4 Mo). Soit également un total de 32 768 bits (1 Mb équivaut à 1 024 bits).

Les « travelling » de caméra illustrent parfaitement ce qu'est le « scrolling » d'un jeu. Le décor défile exactement comme la caméra qui suit les acteurs en mouvement. On parle de « scrollings différentiels ou parallaxes », lorsqu'il y a plusieurs scrollings simultanément sur le même écran. Ils ne défilent pas à la même vitesse pour créer un effet de perspective. Le premier plan se déplace plus rapidement et, ceux plus éloignés, plus lentement.

Les « sprites » sont, dans le jargon informatique, les éléments graphiques indépendants des décors. Pour simplifier, ce sont les personnages et les ennemis qui ont leur propre autonomie de déplacement. Les sprites énormes sont souvent composés de sprites plus petits assemblés les uns aux autres. Probotector et ses boss illustrent bien cette technique.

La technique du « rotoscoping » a été inventée par Walt Disney dans les années 30. Elle est utilisée pour rendre les animations de sprites beaucoup plus réalistes : comme pour Flashback et Blackhawk. On filme d'abord en vidéo la gestuelle d'un véritable acteur sur fond bleu (ou vert). On détoure ensuite le personnage, on le digitalise et on l'incorpore dans le décor du jeu.

Josué Razamanta, Paris.

Chauffe, chauffe !

Bien l'bonjour,
Passons tout de suite et sans plus tarder à mes questions :

• **Quand sort Sailor Moon et sera-t-il testé dans Banzai ?**

Il est sur les étagères des revendeurs depuis quelques jours. Et comme le monde est bien fait, il est testé dans ce même numéro par l'apocalyptique Dave (ce même Dave connaît, paraît-il, un code pour faire tomber les minijupes des héroïnes. Chauffe, chauffe !).

• **Quand sortira GP Rider part 2 ?**

Aucune nouvelle du numéro deux.

• **Quand sortira World Cup USA 94 version Game Boy ? Est-il bon ?**

La version Game Boy de World Cup USA 94 est sortie en même temps que la version Super Nintendo. Elle est tout à fait sympathique.

• **Allez-vous continuer à mettre des codes sur FIFA Soccer ?**

Non, je crois que nous vous avons déjà tout révélé sur ce jeu !

• **Y a-t-il des codes sur F1 Pole Position ?**

Re-non ! Apparemment, il n'y en a aucun. Idem pour le second volet, d'ailleurs.

• **F1 Pole Position 2 est-il plus facile que son prédécesseur ?**

Que non ! La maniabilité est nettement plus dure à maîtriser. Le maniement du volant se rapproche plus des sensations que l'on éprouve au volant d'une vraie F1.

• **Entre NBA Live 95, F1 Pole Position 2, GP Raider 1, Sailor Moon, ESPN Baseball Tonight, Choplifter 3, Legend, Hyper V Ball et l'École des Champions, quels sont les trois meilleurs selon vous ?**

Holà ! Je n'aime pas trop répondre à ce genre de question. Surtout lorsque les jeux n'appartiennent pas aux mêmes catégories. Mais bon, allez pour une fois... NBA Live 95 n'est pas très beau mais c'est, à mon avis, la plus jouable de toutes les simulations de basket sur Super Nintendo. F1 Pole Position 2 est assez bon dans sa catégorie (si tu possèdes déjà le premier épisode, évite le numéro deux qui n'apporte cependant pas grand chose). En troisième choix, je pencherai sans hésiter vers Legend d'Arcade Zone. Il est beau, marrant, très bien réalisé et,

en plus, c'est un jeu français... Cocorico !

• **Idée : pourquoi n'indiquez-vous pas vos dix jeux préférés par genre, à la place du top 10, qui est classé par machine ?**

C'est une idée qui mérite réflexion. Nous y avons réfléchi et nous avons déduit qu'avec un tel classement nous serions vite en manque de jeux. Les jeux d'aventure ne sortent pas aussi fréquemment que les jeux de plate-forme. Le risque serait que d'un mois à l'autre, les classements fussent identiques.

Un lecteur anonyme.

Ça fait si longtemps que je vous écris...

Cher meilleur mag, cher Djabouni,
Cela fait si longtemps que je vous écris et cela fait très longtemps que j'attends une réponse. Cette fois-ci sera-t-elle la bonne ?

• **Cela vaut-il vraiment le coup de claquer 400 francs pour s'offrir le Super Game Boy ?**

Moi, ça fait très longtemps que je te lis et, comme tu vois, tout finit toujours par arriver. Voilà ton nom est placardé dans Banzai ! Sors le champagne. S'offrir le Super Game Boy ? C'est toi qui vois. De notre côté, c'est tout vu. Lorsque nous testons un jeu Game Boy, on utilise de préférence le SGB. Huit couleurs (ou quatre), c'est chouette... L'écran est plus grand... On redécouvre les anciens jeux avec un œil nouveau et on économise des piles. Sérieusement, c'est la plus chouette invention depuis celle du fil à couper le beurre !

• **Est-il vrai qu'Aladdin va sortir sur Game Boy ?**

C'est tellement vrai qu'il est déjà sorti, nous le testerons dans le prochain numéro.

• **Avez-vous entendu parler d'un Zelda II sur Game Boy ?**

À ce jour, Nintendo ne prévoit encore aucune suite de Zelda sur Game Boy. Mais ça ne m'étonnerait pas qu'ils me fassent mentir d'ici quelques mois... Patience !

Julien Huyghe, 59290 Wasquehal.

Street story for ever

Chers amis de Banzai,

Je me suis enfin décidé à vous écrire. Tout d'abord, même si ça fait un peu cliché et suce boulettes, je tiens à vous féliciter de nous offrir chaque mois le meilleur des mags consoles.

Si, si, vraiment...

• **L'Ultra 64 de Nintendo est-elle partie pour être la console la plus puissante du marché ?**

Entre la PS-X de Sony, la Bulldog de Panasonic (la nouvelle 3DO), la PC FX de NEC, la Saturn de Sega et toutes les autres... comment savoir à l'avance quels seront les constructeurs qui tireront leur épingle du jeu et ceux qui péricliteront comme des vieux flans ? Laissons donc aux constructeurs le temps de sortir leurs machines, on verra ensuite. La seule chose à peu près sûre, c'est que les 16 bits vivent leurs dernières années (quoique... quand on voit Donkey Kong Country sur Super Nintendo, on peut toujours s'interroger !).

• **Existe-t-il un Super Street Fighter III prévu par Capcom ?**

Le prochain de cette longue et interminable série est Super Street Fighter X. Pour une fois, il paraît que cette énième version apportera une réelle différence par rapport à ses prédécesseurs : plus de coups spéciaux et de coups normaux, un super coup spécial par perso et, surtout, la jouabilité sera complètement différente. Un peu plus tard, on aura sûrement droit à Super Street Fighter, the Movie qui devrait préalablement sortir en arcade, au moment même de la sortie en salle du film (avec Jean-Claude van Damme dans le rôle de Guile).

• **Quel est le premier jeu de baston prévu sur l'Ultra 64 ?**

Exactement celui qui est déjà sorti sur les bornes d'arcade Ultra 64. Son nom de code : Killer Instinct.

Jean-Claude Duss, Val-d'Isère.

Le courrier de Djabouni

**5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex.**

NEWS

ACTUALITES

Full Throttle Racing

Comparé à ce que coûte un quart d'heure de location de jet-skis ou de motos, mieux vaut se payer Full Throttle Racing sur Super Nintendo. À chaque course gagnée, vous accumulez un petit pécule pour améliorer les performances de vos bolides. En moto, évitez les flaques d'huile et les flaques d'eau, sans parler des voitures qui vont et viennent dans tous les sens. Pensez aussi à ramasser les bonus çà et là. En jet-ski, préparez-vous à slalomer comme des tordus et à sauter sur des tremplins maousses balèzes. Regardez donc les jolies photos, on peut même courir à deux simultanément. Bitume ou flotte, à 200 km/h, c'est du pareil ou même !



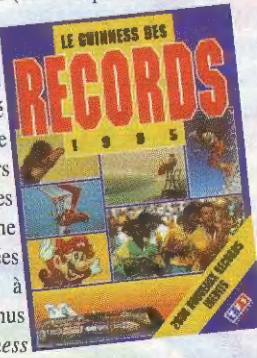
● Éditeur : Gametek
Sortie : janvier 1995

Hasbro se lance !

Le géant du jouet américain, Hasbro, a créé une nouvelle division pour se lancer directement dans l'interactivité, comme Mattel, son rival direct. Aucune stratégie n'est connue à ce jour, mais on sait qu'une unité VR (Réalité Virtuelle) peu onéreuse serait en projet.

Guinness des records 1995

Malgré toute la morosité ambiante de cette période de crise, les jeux vidéo prennent en effet chaque année un peu plus d'ampleur. Tant et si bien même que le Guinness Book de 1995 consacre deux pleines pages sur les jeux vidéo. Il présente même en couverture l'effigie de la mascotte de Nintendo. On y apprend plein de choses comme, par exemple, qu'Atari a été le premier sur le marché avec sa VCS 2600, lancée dès 1979, ou que le premier jeu électronique a été inventé en 1958 par un certain Willy Higinbotham sur un écran d'oscilloscope (ce fut la première simulation de tennis). Par contre, certaines de leurs informations à propos du marché des jeux vidéo ne sont pas toujours fondées, et quelques petites erreurs ne sont même glissées par-ci par-là. Mis à part ces menus détails, le Guinness Book reste une fantastique mine d'informations plus ou moins loufoques, traduite en quarante-trois langues et déjà vendue à plus de 74 millions d'exemplaires. Pfffiou !



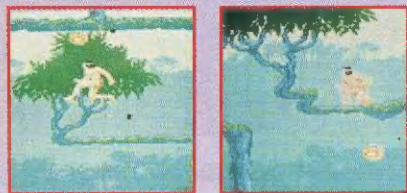
Pagemaster

Pagemaster est tiré du film du même nom, déjà sorti en Angleterre et produit par la Fox. Assez fidèle au scénario du long métrage, la principale caractéristique et qualité de Pagemaster vient de sa diversité. Diversité des genres et des lieux que vous visitez. Les premiers tableaux sont dans la plus pure tradition des jeux de plate-forme. Mais, un peu plus loin dans le jeu, on se retrouve sur un tapis volant au-dessus des flots, à slalomer comme des malades entre des galions qui ne sont pas sans rappeler celui utilisé par Roman Polanski dans *Pirate*. Pagemaster est un véritable délice pour les yeux !



● Éditeur : Fox Interactive
Sortie : décembre

Tarzan



Bien qu'il soit natif de la jungle profonde, Tarzan est un homme plus occupé qu'il n'en a l'air. Entre les braconniers, les indigènes coupeurs de têtes, les explorateurs, les incendies et sa compagne Jane, Tarzan ne sait plus vraiment où donner de la tête. Armé de votre fidèle couteau, de votre arc et de votre carquois, vous devrez récupérer des pépites d'or au fond d'une profonde rivière ou délivrer Jane des explorateurs exploités. Les scrollings seront parallèles et multidirectionnels, la bande sonore tâchera de recréer le plus fidèlement possible l'ambiance de la jungle et ce sera un mélange de stratégie, d'arcade et d'énigmes.

● **Éditeur : Gametek**
Sortie : février 1995

Rise of the Robots

Développé par Mirage, édité par Time Warner et distribué par Acclaim, Rise of the Robots est le jeu de baston que tout le monde attend. La cartouche fait 32 Mb. Les personnages sont composés avec de véritables images de synthèse et peuvent prendre différentes apparences grâce à la technique dite du morphing. L'histoire se déroule dans un futur plus ou moins lointain. Un futur où les robots sont nos esclaves dédiés aux tâches les plus pénibles. Évidemment, un grain de sable enrayer cette mécanique idyllique. Un robot un peu plus perfectionné que les autres se met à disjoncter. Votre mission sera de le démonter ! Ça va fritter sévère...



● **Éditeur : Time Warner Interactive - Sortie : décembre**

Nigel Mansell IndyCar

L'actualité d'Acclaim suit de près celle du sport mécanique. Nigel Mansell vient de terminer sa saison en formule Indy et Acclaim nous sort *illico presto* une simulation d'IndyCar pour notre Super Nintendo. Avec quinze circuits, de multiples réglages pour personnaliser son bolide et des arrêts aux stands, Nigel Mansell IndyCar peut se vanter d'être la première adaptation au monde de la formule Indy. Les premières photos dès le mois prochain...

● **Éditeur : Acclaim - Sortie : décembre**

22... v'la les FNAC SERVICE !



**Fnac
Service**

**Fnac
Service**

➔ MEGADRIVE
 ➔ SUPER NES
 ➔ GAME GEAR
 ➔ GAME BOY

LE TOP DES NOUVEAUTES PRES DE CHEZ TOI !

75005 PARIS	45 87 05 10	78100 ST.-GERMAIN-en-LAYE	39 73 42 12
75007 PARIS	45 55 91 93	92160 ANTONY	40 96 92 25
75009 PARIS	45 15 08 80	92600 ASNIERES	47 93 11 94
75011 PARIS	43 46 54 78	92100 BOULOGNE	46 05 52 81
75014 PARIS	43 22 13 38	92290 MEUDON	46 23 12 23
75015 PARIS	45 77 73 98	92200 NEUILLY	46 24 22 44
75015 PARIS	45 32 09 22	92330 SCEAUX	46 61 33 24
75016 PARIS	42 88 58 70	93100 MONTREUIL	48 59 41 24
75016 PARIS	47 27 58 77	94130 NOGENT/MARNE	43 94 25 97
75017 PARIS	40 54 91 30	94300 VINCENNES	43 74 21 30
75018 PARIS	42 62 81 57	94160 St-MANDE	48 08 22 94



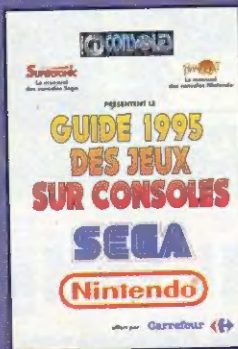
Un cadeau
de Bienvenue
t'attends

Fnac Service

fnac

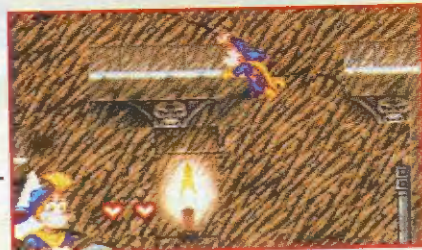
Guide Carrefour

Comme chaque année depuis maintenant trois ans, vous pouvez retirer, dans tous les centres commerciaux Carrefour, un catalogue très complet sur les logithèques Sega et Nintendo. Ces catalogues sont gratuits et sont disponibles du 13 novembre au 15 décembre inclus. Si, par la même occasion, vous achetez aussi un jeu chez Carrefour, renvoyez le coupon-réponse qui est à l'intérieur du catalogue. Selon le jeu que vous aurez acheté, vous recevrez en retour un t-shirt, une casquette, ou des CD audios offerts par les éditeurs. Voilà une opération promotionnelle que l'on aimerait voir plus souvent ! Ne passez pas à côté, vous pourriez le regretter...

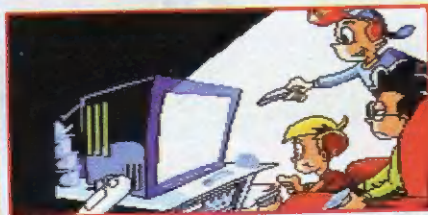


Super Dany

Ce jeu de plate-forme de Virgin nous donne une raison supplémentaire de ne plus allumer notre télé. Pourquoi donc ? Parce que tout super qu'il est, Dany est une publicité ! Les scènes de transition qui ponctuent ce soft sont tout bonnement tirées de la campagne TV des yaourts Dany. Elles sont d'ailleurs très marrantes. Côté réalisation, Virgin est loin d'avoir bâclé le travail et l'unique reproche que l'on pourrait apporter provient de la relative lenteur d'animation de Mister Dany. Un jeu à découvrir...



● Éditeur : Virgin
Sortie : décembre



Le magicien des cartouches

Le Super Game Mage est un accessoire à posséder si on souhaite alimenter sa Super Nintendo en jeux japonais ou américains. Cet adaptateur permet de bénéficier de vies supplémentaires, d'énergie illimitée, de choisir les niveaux... D'utilisation plus simple et plus sûre qu'un Action Replay, le Super Game Mage contient en mémoire les codes de près de 200 jeux et les reconnaît automatiquement. D'autres codes seront disponibles par l'intermédiaire du 3615 Game Mage. Attention, ceci était une publicité non subliminale.

TON BONUS LE PLUS SUR !

3615 KONSOL

100% ASTUCES !
100% SOLUCES !
100% NINTENDO
100% CONSOLE !

INT. Superstar Soccer

En avant-première, voici deux photos du premier jeu de foot de Konami. Mis à part ces deux superbes images qui nous sont parvenues via un satellite espion, nous ne savons encore que très peu de choses à son propos. C'est pourquoi mon texte s'arrête présentement maintenant. Plus d'infos dès le mois prochain. Juré, promis, craché...



● Éditeur : Konami
Sortie : 1995

RETOUR VERS L'ENFER!

SONY
game
Line
360-2202



PART 2: THE CHAOS CONTINUES



© 1992 Universal City Studios

Amblin

Inc. Game Program © 1993 Ocean Software Ltd.

is a trademark Sony



Une 806 Loisirs

Quel journal pour l'été ? Une revue de presse et de conseils de lecture. Tous les jours de 19h à 20h, un journal de presse et de conseils de lecture. Tous les jours de 19h à 20h, un journal de presse et de conseils de lecture.



Carrier Aces



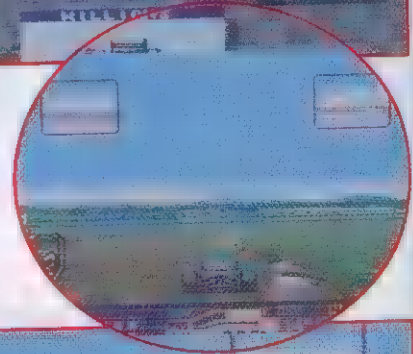
A un ou deux joueurs sur Super Nintendo, prenez le manche et tirez-le vigoureusement pour décoller droit vers les cieux. Il faut abattre les avions ennemis et permettre à votre flotte de prendre le contrôle des mers. Au choix, vous combattez pour le compte des Japonais ou des Américains et, selon que vous préférerez votre zinc lourd ou maniable, choisissez un bombardier ou un chasseur. Au programme : mode 7 à outrance, écran de jeu splitté pour jouer à deux, sept campagnes de guerre, des missions d'entraînement par dizaines, des largages de torpilles par centaines, des bombardement en piquet par milliers et des combats aériens par millions (absolument, oui !). Avant chaque décollage, il faut choisir son équipement tout en évitant de se surcharger... En gros, Carrier Aces est un shoot'em up matiné d'un zeste de stratégie. À découvrir...

■ Éditeur :
Sortie :
1995

Human Grand Prix III

La société japonaise, Human, était à l'origine une école de programmation de jeux vidéo. Human Grand Prix II est un peu ce que l'on pourrait appeler un devoir d'école ! Ce soft est pourtant très bien réalisé. Même s'il n'apporte pas grand chose de neuf par rapport aux simulations concurrentes et s'il manque un tantinet d'originalité, la réalisation générale saura ravir les amateurs et fans inconditionnels de vitesse.

● Éditeur : Human
Sortie : début 1995



joy-Stick

AMELIOREZ VOS SCORES !



Compatible
GAME BOY*
NES*
et
SUPER
NINTENDO*

- Maniable, précis et sensible au toucher
- Montage et démontage simple et rapide

Manzo Bodrone

BON DE COMMANDE

à retourner à **Manzo Bodrone** - 484 Chemin de la Tuilière - 06580 PEGOMAS
Ci-joint mon règlement de 49 FR à l'ordre Manzo Bodrone + 9,90 FR de frais d'envoi

NOM Prénom
Adresse
Joystick pour : GAME BOY NES SUPER NINTENDO

Doom pour l'Ultra 64

Williams Entertainment a annoncé le développement, sur la Nintendo Ultra 64, d'une version inédite de Doom. Prévu pour la fin 1995 aux États-Unis, le jeu ne porte pas encore de nom. Il sera développé avec l'aide des programmeurs d'ID Software. Avec une telle synergie de compétences, ce nouveau Doom devrait dépoter quelque chose de bien, qu'on se le dise !

POWER RANGERS



**POWER RANGERS
LES FORCES DU MAL
N'Y RESISTERONT PAS!**

ENFIN SUR GAME BOY ET SUPER NINTENDO



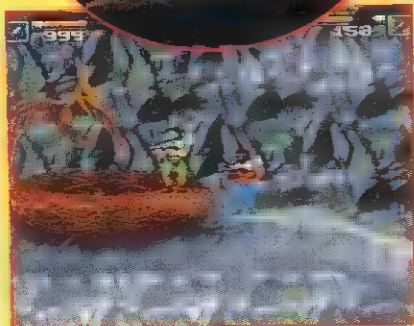
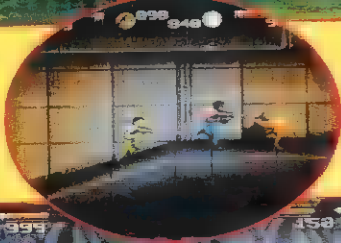
Lorsque les forces du mal se déchaînent, faites appel aux Power Rangers et prenez les commandes de Mégazord, l'invincible machine de guerre. La destruction sera totale!

Jurassic Park 2, the Chaos Continues

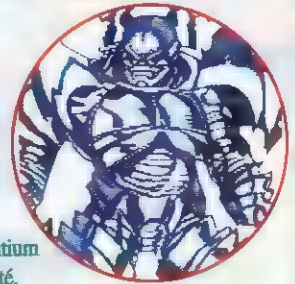


Avec le premier épisode sur Super Nintendo, Ocean nous avait gratifiés d'un excellent jeu d'aventure. Le second épisode est tout aussi bon, même s'il est très différent. La stratégie laisse place nette à l'action pure et dure. Prévu pour un ou deux joueurs, vous disposez d'un arsenal d'armes très varié avec la possibilité de tirer dans toutes les directions. Les animations sont fluides et plutôt bien foutues. Le son est en Dolby Surround, de quoi s'éclater les tympans à moindres frais.

■ Éditeur : Ocean/Sony
Sortie : décembre

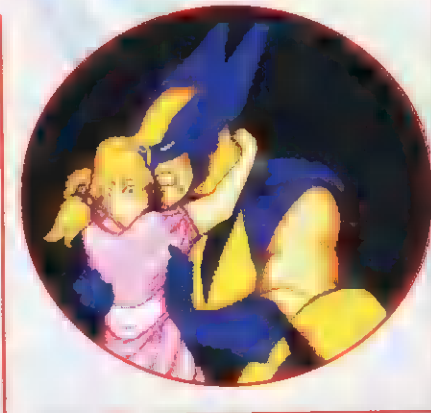


Wolverine



Héros des comics Marvel, Wolverine, qui en France s'appelle Serval, est un des membres de l'équipe des X-Men. Dans l'aventure qu'Acclaim nous propose sur Super Nintendo, il doit agir et élucider quelques sombres mystères à propos de son passé. Dans de nombreux endroits aussi variés que beaux, vous dirigez le héros en adamantium (un alliage spécial qui compose son squelette) à la recherche de la vérité. Disposant d'une quantité impressionnante de coups et d'animations, Serval est un personnage complet au graphisme étonnamment proche de la qualité graphique de la BD.

■ Éditeur : Acclaim
Sortie : décembre



Mega Man 3

Vous connaissez bien le héros Mega Man ? La pou...

■ Éditeur : Capcom
Sortie : décembre

WANTED

Les rédactions du **Banzai**, **Supersonic** et **CD Consoles** recherchent des testeurs de jeux (18 ans min.) et des rédacteurs (22 ans mini.) Envoyez votre CV et une lettre de motivation à :

Rédaction en chef du **CD Consoles**, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Star Gate

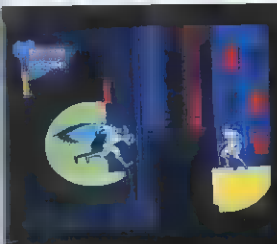
Adapté du film du même nom, et prévu pour sortir en même temps que ce dernier, Star Gate est une sorte de mélange d'Indiana Jones et de La Guerre des étoiles. Développé par les programmeurs de Mortal Kombat et d'Alien 3 (Probe), avec ses 16 Mb, Star Gate utilise d'impressionnants effets visuels comme seuls le morphing et le mode 7 sont capables de les fournir. Les premières photos dès le mois prochain.

■ Éditeur : Acclaim
Sortie : janvier

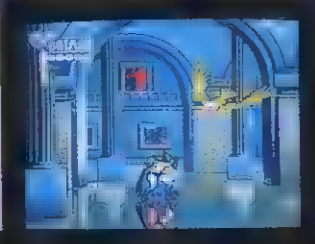


KONAMI

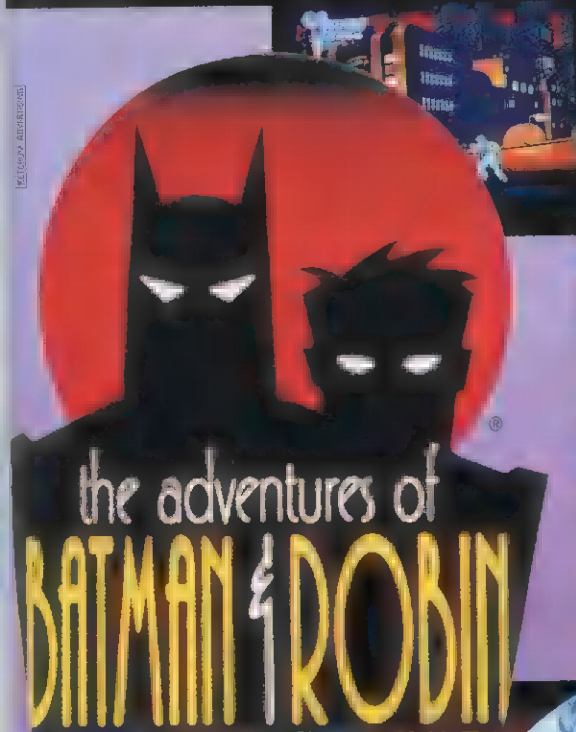
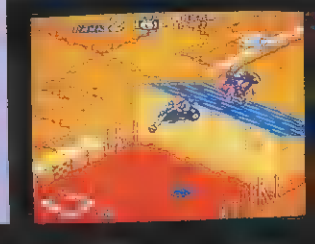
DES BIKERS ROCKERS, UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER POUR LES FOUS DU FOOT.



◀ Batman ▶



▼ Biker Mice ▶



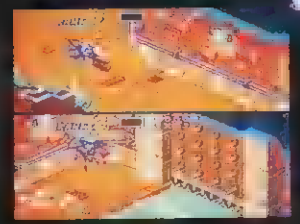
the adventures of BATMAN & ROBIN

DISPONIBLE
DES DECEMBRE

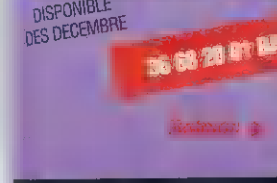
56 68 29 87 BATMAN



Biker Mice

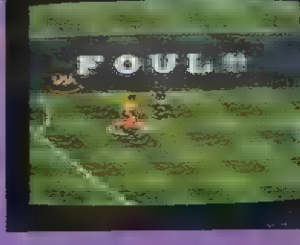


DISPONIBLE
DES JANVIER



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

DISPONIBLE
DES FEVRIER



JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI
36 68 99 14

*(2,19 FIMin.)

Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.
Biker Mice From Mars. © 1994 Brentwood Television Furnitures, Inc./ Licensed by Bearstark Group.

SPARKSTER
ENTERTAINMENT SYSTEM

Izzy's Olympic Quest

Les jeux Olympiques d'Atlanta sont pas prévus avant l'été 96. Ça n'a pas empêché US Gold de tirer le premier



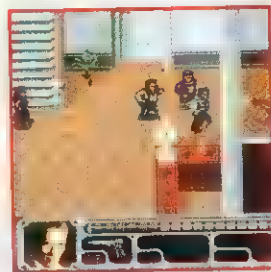
Izzy, qui est justement la mascotte officielle des Jeux d'Atlanta. Ici, votre mission consiste à aider Izzy à rejoindre les cinq stades olympiques pour qu'il puisse assister au déroulement des compétitions. Entre deux plates-formes, Izzy se transforme en divers équipements de sport comme, par exemple, en javelot pour échapper aux monstres qui le talonnent... C'est un peu fou et très rigolo !

● Éditeur : US Gold
Sortie : décembre

True Lies sur Super Nintendo

L'adaptation sur Super Nintendo de True Lies ■ su rester fidèle à l'œuvre cinématographique de James Cameron. Le jeu suit exactement les mêmes phases que le film : de la réception mondaine à la course en voitures, jusqu'au survol de la ville en Harrier. Bref, tout est passé ■ revue. Pour ■ faire ■ idée ■ peu plus précise du jeu, sachez qu'il ressemble ■ peu à Chaos Engine en nettement plus soft : ici, il n'est pas question de tirer à tout va, ■ les civils sont censés être épargnés ! À ■ donc de rationner ■ balles et de les utiliser intelligemment ■ parcimonieusement. Enfin, les graphismes sont soignés ■ fins. Malheureusement, le contrôle ne répond pas toujours présent. Ça n'en reste pas moins un bon petit jeu pour les longues soirées d'hiver. Sortie prévue ■ même temps que le film, ■ janvier donc.

● Éditeur : Acclaim
Sortie : janvier 1995

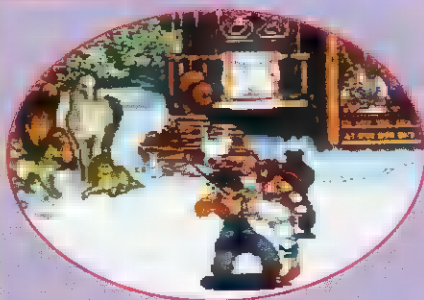


Samurai Showdown

Ouvrez bien grand vos écoutilles : le jeu de baston, qui donna à la Neo Geo ses lettres de noblesse, arrive sur Super Nintendo et sur Game Boy ! Les deux versions comptent chacune les douze personnages d'origine, avec bien évidemment leur ribambelle de coups spéciaux et leur tronche d'hallucinés. Avec 32 Mb, la version Super Nintendo est la plus fidèle des deux. Seul manque à signaler, la disparition des zooms de la version d'origine. Moins fidèle, la version Game Boy est étonnamment jouable (absolument !). De plus, je tiens à vous préciser qu'il est possible de jouer à deux en simultané, à condition de posséder le Super Game Boy. Que dites-vous de tout cela ? *Bonardo* : Le vent a beau souffler, le gel geler et le soleil se planquer... tant que j'ai Samurai Showdown la vie sera belle dans les chaumières ! *Adieu tutti !*



● Éditeur : Takara - Sortie : disponible



Soulblazer

Ce jeu d'annonce télévisé, sera que nous vous le présentons pour la seconde fois dans notre rubrique des news. Ce sera certainement la dernière aussi, car sa sortie est prévue pour le mois prochain. En attendant et pour le plaisir des yeux, voici quelques merveilleuses photos de ce jeu réalisé par l'équipe d'Enix, à qui l'on doit aussi les Akumoni 1 et 2. Par ailleurs, Soulblazer sera l'un des titres classiques des jeux d'automne.

● Éditeur : Enix - Sortie : décembre



Interplay signe avec TSR

Un accord de licence aurait été signé entre Interplay et TSR (Tactical Strategy Research), le célèbre éditeur et père des jeux de rôle, Dungeons & Dragons. Cet accord autoriserait Interplay à utiliser l'interface et les règles officielles d'AD & D pour deux de leurs titres : Forgotten Realm et Planescape. Interplay espère sortir au moins un de ces deux jeux avant la fin 1995.

Activision est distribué par Sony

Activision a annoncé un accord de distribution sur l'Europe par Sony. Les trois premiers softs concernés sont Pitfall, Radical Rex et X-Kaliber 2097. Leur sortie est prévue pour Noël. Un quatrième, Battletech, est annoncé pour le printemps.

NBA Jam

Après avoir honoré Super Nintendo des deux meilleurs jeux de basket sur consoles, Acclaim récidive sur Game Boy en y adaptant le retentissant NBA Jam (150 000 ventes en France sur Super Nintendo, Mega Drive et Game Gear). Pour mémoire, NBA Jam n'est pas une simulation de basket mais s'apparente plus à Street Ball car il se joue deux contre deux. Truffé de coups secrets, et découvrez chaque jour de nouvelles dunks chaque fois un peu plus fous ! Possesseurs de Game Boy et de consoles de dunks azimutés, vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire...

● Éditeur : Acclaim
Sortie : décembre

LA BOUTIQUE TOON



MANGAS - VIDEOS - OAV - GOODIES
PAR EXPÉDITION

Hero Collection Part 2, PP-card 24
Les Goodies sont arrivés !



HEROIC FANTASY PAL, ANGLAIS
 - Heroic Legend Arslan 1 147 F
 - Heroic Legend Arslan 2 147 F
 - Zeguy 187 F



AKIRA ATELIER 192 PAGES COULEUR
 - Tome 1 «L'autoroutes» 97 F
 - Tome 2 «C'est le Wars» 97 F
 - Tome 3 «Les chasseurs» 97 F
 - Tome 4 «Le réveil» 97 F
 - Tome 5 «Désespoirs» 97 F
 - Tome 6 «Chaos» 97 F
 - Tome 7 «Révélation» 97 F
 - Tome 8 «Le déluge» 97 F
 - Tome 9 «Visions» 97 F
 - Tome 10 «Revanches» 97 F
 - Tome 11 «Chocs» 97 F
 - Tome 12 «Lumières» 97 F

DRAGON BALL / DRAGON BALL Z
VIDEOS SECAM, VERSION FRANÇAISE
 - 1 «Gardien» 137 F
 - 2 «Robot» 137 F
 - 3 «Combat» 137 F
 - 4 «Namek» 137 F
 - 5 «Cooler» (12/94) 147 F
 - 6 «100 miles» (12/94) 147 F
 - 7 «Cyborgs» (12/94) 147 F
 - 8 «Brides» (12/94) 147 F
 - 4 volumes au choix 497 F
 - T-Shirt «Trunks» JM 1 97 F
 - T-Shirt «Gohan» JM 1 97 F

MANGAS DRAGON BALL 192 P N&B
 - Tome 1 «Sangoku» 37 F
 - Tome 2 «Kamehameha» 37 F
 - Tome 3 «Initiations» 37 F
 - Tome 4 «Le tournoi» 37 F
 - Tome 5 «Ultime combat» 37 F
 - Tome 6 «L'empire» 37 F
 - Tome 7 «La menace» 37 F
 - Tome 8 «Le duel» 37 F
 - Tome 9 «Sangokan» 37 F
 - Tome 10 «Le miracle» 37 F
 - Tome 11 «Le grand défi» 37 F

RANMA 1/2
VIDÉO SECAM, VO S/TITRE FRANÇAIS
 - V.1 OAV 1&2 (12/94) 167 F
 MANGAS RANMA 1/2 192 P N&B
 - Tome 1 «La naissance» 37 F
 - Tome 2 «La rose noire» 37 F
 - Tome 3 «L'épreuve» 37 F
 - Tome 4 «La gomme froide» 37 F
 - Tome 5 «Les félins» 37 F



VE. FRANÇAISES VIDEOS SECAM
 - Black Magic M-66 137 F
 - Lordos Vol.1 3 épisodes 167 F
 - Lordos Vol.2 2 épisodes 137 F
 - Légende de Lemnear 137 F
 - Macross-Le film (12/94) 167 F
 - Ranma OAV 1&2 (12/94) 137 F

FANTASTIQUE PAL, ANGLAIS
 - Cyber City Oedo 808 147 F
 - Samurai Gold 147 F
 - Tokyo Babylon Vol.1 147 F
 - Tokyo Babylon Vol.2 167 F

SCIENCE FICTION PAL ANGLAIS
 - Black Magic M-66 167 F
 - Gaia 1 (SECAM) 187 F
 - Gaia 2 (SECAM) 187 F
 - Gaia 3 (SECAM) 187 F
 - Gunbuster 1 167 F
 - Macross II 1 167 F
 - Moidiver 1 167 F
 - Macross «Clash» 187 F
 - Tenchi Muyo 1 167 F

INTERDIT -16 ANS PAL ANGLAIS
 - Adventure Duo Vol.1 167 F
 - Gigolo 167 F
 - Guy Awakening of... 167 F
 - Urotsukidōji III 1 147 F
 - Urotsukidōji III Vol.3 167 F



CRYING FREEMAN PAL ANGLAIS
 - Chapter 1 «Killer» 147 F
 - Chapter 2 «Enemy» 147 F
 - Chapter 3 «Retribution» 147 F
 - Chapter 4 «Hostages» 147 F
 - Chapter 5-6 167 F



ANIMELAND (MAGAZINE)
 - Animeland 15 35 F

MANGAS FRANÇAIS
 - Appressed 1 2 77 F
 - Kameha 1&2 reliés 47 F
 - Nomad 1 Mémoire vive 97 F
 - Orion Tome 1 77 F
 - Power Rangers 37 F
 - Sailor Moon Tome 1 37 F

COMMANDE
DEMANDE DE CATALOGUE
Minitel : 3614 TOON
Téléphone (9h-18h, lu-ve) :
de paris : 49.76.19.63
de province : 16.1.49.76.19.63
Courrier : découpez, recopiez ou
photocopiez le bon de commande ci-dessous et postez-le à :
BOUTIQUE TOON / BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

Dialogue - News-Questions / Réponses - Bases de données - Jeux primés - Petites annonces classées - RPG - Délires 1.27F/mn

3615 TOON

— LA REFERENCE JAPANIMATION —
Infos - Japanimation - Demande de catalogue Nouveautés...
8.76F puis 2.19F/mn **36703060**

TITRES	PRIX
Catalogue (aucun frais de port)	Gratuit
Frais de port (France, CEE) 27 F (Dom : 57 F, Tom : 87 F)	
Contre-remboursement : ajoutez 38 F	
TOTAL DE VOTRE COMMANDE	
NOM :	Date naissance :
ADRESSE :	
CODE POSTAL :	VILLE :
<input type="checkbox"/> Chèque (à l'ordre de «Pixtel») <input type="checkbox"/> Eurochèque <input type="checkbox"/> Mandat <input type="checkbox"/> Contre Rbt. <input type="checkbox"/> CB, Visa, Eurocard, Mastercard	
N°	Signature :
Expire : ___ / ___ / ___	

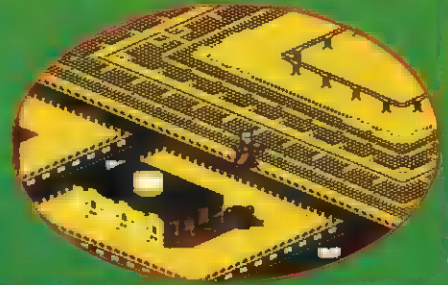
ACME (1) an 26, 19 06, Pixtel est éditeur de 1615 (EPON) et de 3614 (TOON) sur le réseau Minitel. Toutes les images sont de l'équipe d'animation de la boutique Toon.

SYNDICATE SUR SUPER NINTENDO !

C'est sur Super Nintendo que se jouera le jeu de stratégie en temps réel **Syndicate**. Ce jeu est développé par la société britannique **Gremlin** et édité par **Interplay**. Le jeu est basé sur le moteur de jeu **Blade Runner** et permet de contrôler une équipe de robots dans une ville futuriste. Le jeu est composé de plusieurs missions et permet de découvrir l'histoire de la ville. Le jeu est compatible avec les cartes de mémoire de 1 Mo et 2 Mo.

● Éditeur : Ocean

Sortie : début décembre



Blackhawk

Blackhawk est un jeu de simulation de vol en temps réel développé par **Interplay** et édité par **Interplay**. Le jeu est compatible avec les cartes de mémoire de 1 Mo et 2 Mo.

● Éditeur : Interplay
Sortie : décembre

YOGI Bear

Yogi l'ours est à peine sorti de sa léthargie hivernale qu'il trouve une usine chimique implantée à deux pas de sa grotte. Il se dit que la vie est parfois dure, mais il reprend vite le dessus... À travers un périple de cinq gigantesques régions aux couleurs toujours vives, la mission qui vous incombe sera de prévenir vos petits copains de la forêt et le garde forestier, pour qu'ils alertent les p'tits gars de Green



Peace. Une des principales qualités de Yogi Bear tient en la grande variété des lieux que l'on est amené à visiter (mines, nuages, montagnes enneigées et l'infâme usine). Jetez un œil sur les photos pour vous faire votre propre idée. Vive Yogi ! Vive le sauveur écologique !

● Éditeur : Gammatel
Sortie : Janvier 95

NES et Super Nintendo enfin compatibles !

La compagnie d'accessoires Fire International annonce la sortie du Tri-Star. Cet adaptateur se branche sur le port cartouche de la Super Nintendo et permet de faire tourner tous les jeux NES, quelle qu'en soit leur provenance (Asie, Europe ou États-Unis). Déjà disponible en Angleterre au prix de 40 livres (environ 320 francs), nous espérons qu'il sera rapidement distribué dans le reste de l'Europe et, notamment, en France.

WWF RAW

Acclaim nous balance dans les pattes une nouvelle simulation de catch, **WWF Raw**. Avec 24 Mb, de multiples mouvements aussi rapides que fluides et la possibilité de jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément : ne ratez pas l'occasion de triturer, sans risque de représailles, les membres de ces colosses des rings comme Bret Hart, Lex Luger ou Doink.

● Éditeur : Acclaim
Sortie : décembre



Turbo Toons

Empire Software nous propose un jeu de course pour le moins assez rigolo. Dans Turbo Toons, on a la possibilité de concourir jusqu'à cinq joueurs simultanément grâce au Multitap, ce qui laisse augurer de biens belles parties de rigolade ! Chaque participant choisit son toon préféré parmi les six proposés et selon ses caractéristiques (Yogi Bear, Snagglepuss, Huckleberry Hound, Top Cat, Quick Draw Mc Graw et Hong Kong Phooey), vous disposez de différents pouvoirs : plus de rapidité par exemple ou plus d'adhérence, etc. Au programme des festivités : bonus disséminés au hasard sur les tracés, un total de quarante courses au cours desquelles apparaissent de nombreux et nouveaux concurrents. Les graphismes sont excellents et la bande sonore est tout à fait sympathique. Marrant tout plein, quoi !

● Éditeur :
Empire Software
 Sortie : janvier 1985



Supergames

ENGAGEZ-VOUS

Les rédactions de **Banzai**, **Supersonic** et **CD Consoles** recherchent des **testeurs de jeux (18 ans min.)** et des **rédacteurs (22 ans mini.)**. Envoyez votre CV et une lettre de motivation à :
 Rédaction en chef de **CD Consoles**, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

NOUVEAU

**GRACE AU MINITEL
 TU PEUX PASSER
 TON ANNONCE
 GRATUITEMENT
 ELLE PARAITRA
 LE MOIS SUIVANT
 DANS TON
 JOURNAL**

LES BONNES AFFAIRES

JEUX VIDEO

LA VITRINE DES JEUX VIDEO ET DES CONSOLES

10F 0F 0F

DES CENTAINES D'ANNONCES GRATUITES !

PASSE TON ANNONCE GRATUITEMENT SUR 3615EVE2

PASSE TON ANNONCE GRATUITEMENT SUR 3615EVE2

Le minitel de l'Événement Jeux Vidéo

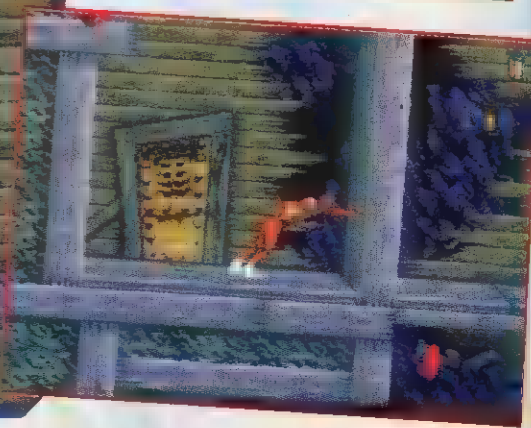
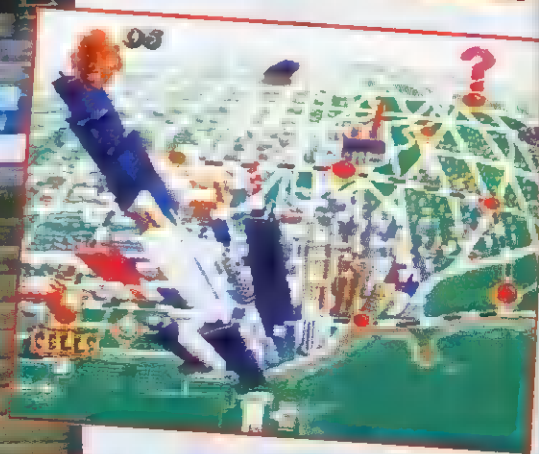
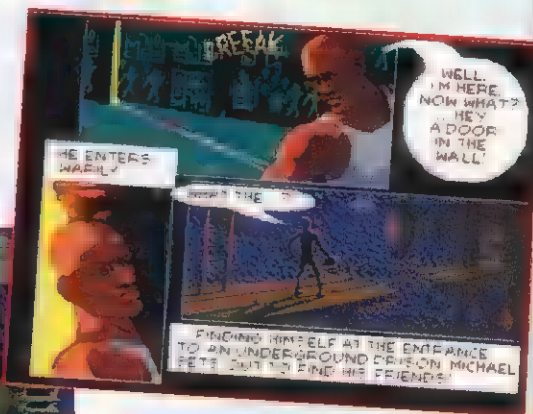
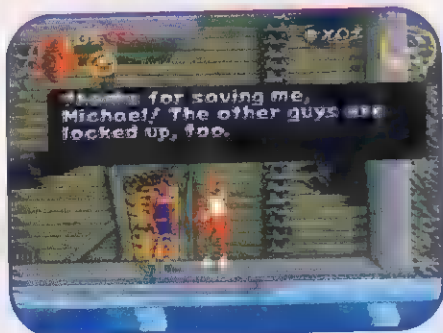
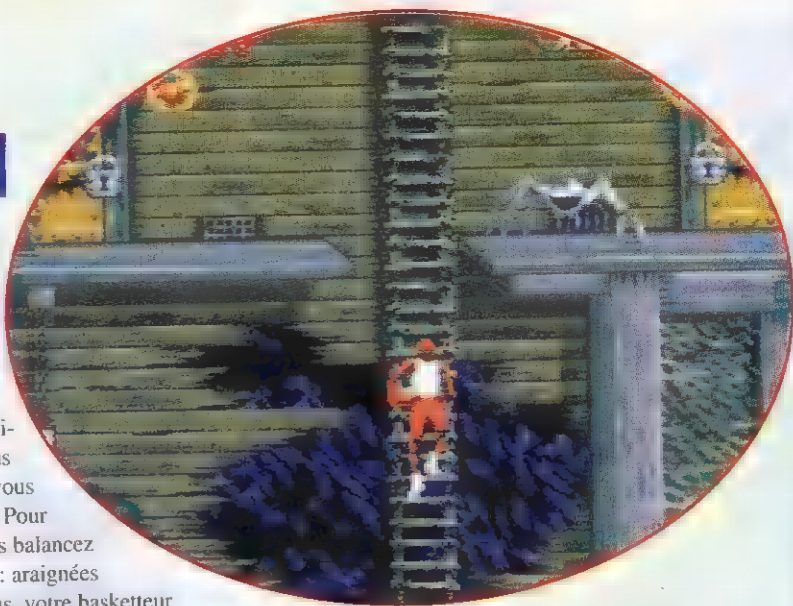
ACHAT - VENTE - ÉCHANGE - JEUX ET CONSOLES - SEGA - NINTENDO - JAGUAR - NEC - ATARI - PC ET COMPATIBLES - AMSTRAD - APPLE - COMMODORE

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

MICHAEL JORDAN ADVENTURE

Avec un drôle de mélange des genres, Electronic Arts et Ocean comptent bien faire de Michael Jordan Adventure un énorme succès. Gageons qu'ils y parviendront car les animations et la maniabilité de Jordan sont tout bonnement hallucinantes. En passant, on note que l'intérêt du jeu n'a pas non plus été oublié. À la fois mélange de plate-forme et jeu de basket, vous contrôlez Michael Jordan à travers de très nombreux tableaux. Pour vous défendre et vous frayer un passage dans les niveaux, vous balancez la balle sur la tronche de vilains monstres vraiment pas beaux : araignées géantes, rats hideux... De temps en temps, et en guise de bonus, votre basketteur retrouve ses bonnes vieilles habitudes de joueurs des playgrounds. Il marque ainsi quelques paniers ici ou là. Les premières versions que nous avons eu le loisir de tester n'étaient jusqu'alors pas encore tout à fait finalisées. La dernière que nous avons eu entre les mains nous a véritablement surpris, tant la différence avec les préversions est importante. Les décors sont superbes et la maniabilité du sprite de Jordan n'est pas en reste. Décidément, c'est à croire qu'Ocean ne fait que des sans fautes !

■ Éditeur : Ocean – Sortie : 11 mai décembre



Concours Michael Jordan Adventure

- 1 • Dans quelle équipe Michael Jordan a-t-il joué lorsqu'il était professionnel ?
a - AS Montfermeil
b - Chicago Bulls
c - CSP Limoges
- 2 • Michael Jordan Adventure est-il ?
a - une simulation de basket ?
b - un jeu de plate-forme ?
c - une simulation de rugby ?
- 3 • Quel est le plus important sponsor de Michael Jordan ?
a - Adidas
b - Nike
c - Decolne.
- 4 • Combien de fois de suite Michael Jordan a-t-il remporté la NBA avec les Chicago Bulls ?
a - 12
b - 3
c - 2
- 5 • Sur quelle console tourne Michael Jordan Adventure ?
a - VCS 2800
b - Super Nintendo
c - Mega Drive

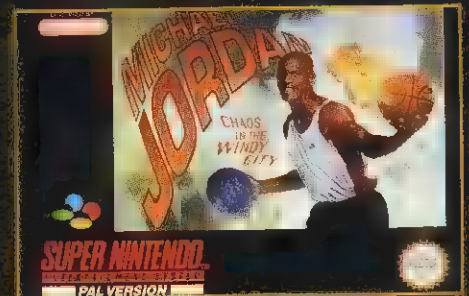


Les lots à gagner : Première prix : un VHS sur Michael Jordan, des baskets et un ballon de Jordan et trois jeux Ocean. Du 2^e au 200^e prix : un poster de Michael Jordan.

Répondre nous sur carte postale uniquement, en indiquant votre machine à laver. Concours JORDAN, 5-7 rue Nappeil, 93108 Montreuil cedex, France.

ocean

BANZAI





CHICAGO BULLS

VERSUS

NEW YORK KNICKS ?

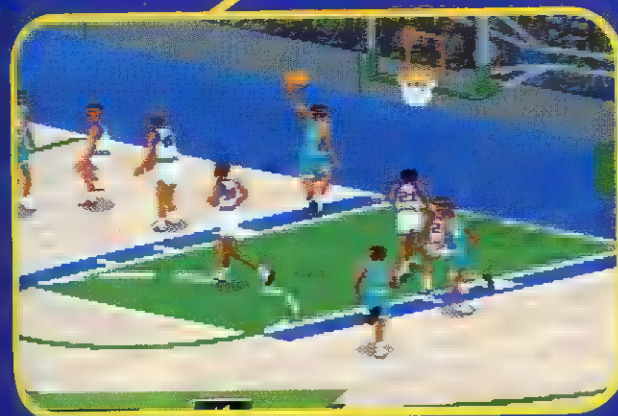
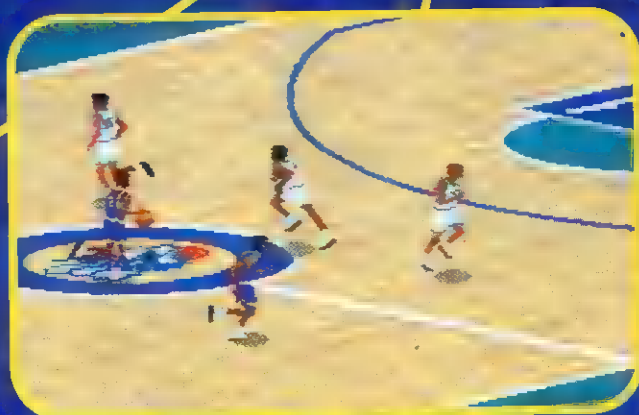
NBA LIVE 95, LE FUN PUISSANCE CING !



Avec NBA LIVE 95, préparez-vous à souffler votre souffle ! Car même si vous voulez être au-delà du stade ultime de la jouissance électronique, et plus encore que la qualité d'animation, NBA LIVE 95 peut également se jouer jusqu'à cinq joueurs EN SIMULTANÉ. De plus, il permet de choisir de véritables joueurs réels et non des vingt-sept équipes officielles de la NBA. Choisissez vous-même des numéros de rétro qui composent par exemple les célèbres Chicago Bulls ou New York Knicks, ou bien les Charlotte Hornets, ou une incroyable équipe des Houston Rockets. Vous en avez assez de votre propre équipe et le seul vainc de votre équipe ? Quel plaisir de réaliser un panier de dix points avec Shaquille O'Neal, Drexler ou Scottie Pippen... A moins que vous ne préfériez un jeu tout individuel et très collectif avec les classiques passes dans le dos de votre ailier. De tout façon, sur les terrains de NBA LIVE 95, tout est permis. Les joueurs virtuels ont en effet le privilège de tous efforts sur le terrain de jeu. Participez toutes, par exemple, avec deux joueurs lorsque les règles officielles en prévoient cinq ? C'est simple, NBA LIVE 95, c'est le jeu puissance cinq !

HOUSTON ROCKETS VERSUS DETROIT PISTONS ?

VOUS ALLEZ ADORER NBA LIVE 95 !



NBA LIVE 95 EST LA SEULE SIMULATION DE BASKET QUI PERMET DE JOUER À UN, DEUX, TROIS, QUATRE ET MÊME CINQ JOUEURS EN MÊME TEMPS GRÂCE AU MULTITAP !

● LES RÈGLES OFFICIELLES DE LA NBA SONT SCRUPULEUSEMENT RESPECTÉES, NBA LIVE 95 N'EST PAS UN SIMPLE JEU D'ARCADE, C'EST AUSSI ET SURTOUT UNE SIMULATION !

● NBA LIVE 95 EST LA SIMULATION LA PLUS RÉALISTE ET LA PLUS JOUABLE JAMAIS RÉALISÉE SUR CONSOLE. MÊME À CINQ, LES ACTIONS RESTENT CLAIRES ET RAPIDES !

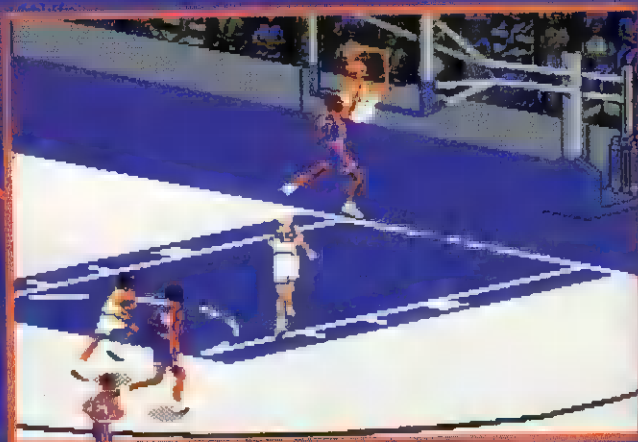
● NBA LIVE 95 RESPECTE LES VRAIS JOUEURS DE LA NBA, LEUR TÊTE SONT D'AILLEURS DIGITALISÉS ET LEUR STYLE DE JEU EST SCRUPULEUSEMENT RESPECTÉ !

● L'UTILISATION DE LA 3D ISOMÉTRIQUE ACCENTUE ENCORE D'AVANTAGE LE RÉALISME DES ACTIONS. ELLE GARANTIT UN RENDU VISUEL VRAIMENT TRÈS IMPRESSIONNANT !

● LORSQUE LES ACTIONS SONT BELLES, IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE DE LES VISIONNER AU RALENTI. NE VOUS EN PRIVEZ PAS ! C'EST AUSSI INDISPENSABLE POUR AMÉLIORER VOTRE JEU.

NEW JERSEY NETS VS LOS ANGELES LAKERS ?

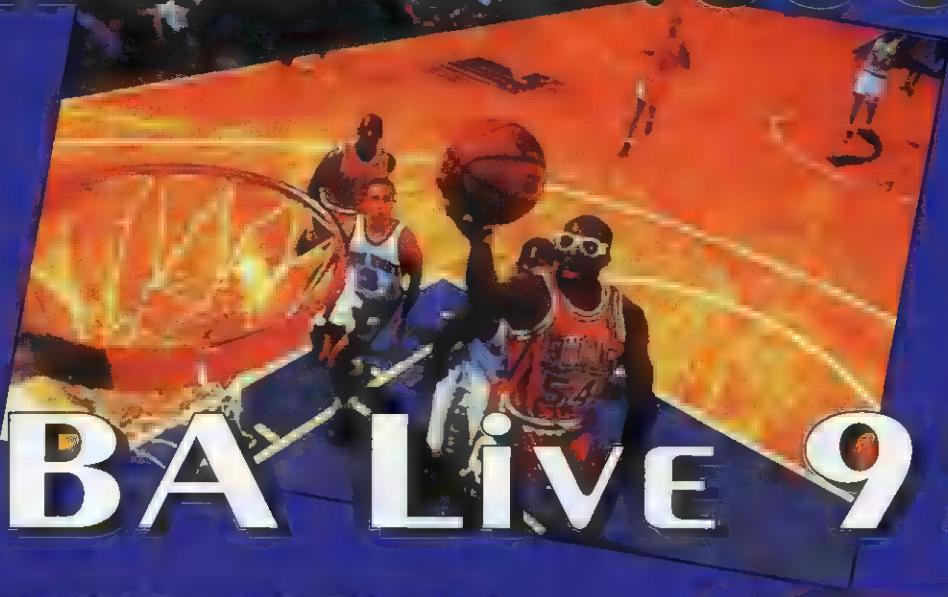
**SORTEZ UNE FEUILLE
ET PRENEZ DES NOTES !**



Si vous voulez aller comme des champions, aller vivre le plaisir et avoir les émotions de vos favoris, vivez une plus de dix années NBA, plus incroyablement vécues des joueurs, choisissez 52 filles et plus simplement participes comme à vos fans au championnat de l'année le plus prestigieux du monde, celui de la NBA et le meilleur moyen consiste à se procurer le plus impressionnant possible NBA Live 95. C'est le seul simulateur de basket qui respecte scrupuleusement les règles officielles de la NBA, mais en offrant en tel plaisir de jeu. Sous votre jouissance, tout NBA Live 95 sera finalement et incroyablement vivant et réaliste !

GRAND CONCOURS

NBA Live '95



1 • Michael Jordan a raccroché ses baskets pour un autre sport. Lequel ?

- a - Le football américain
- b - Le baseball
- c - Le tennis

2 • Dans quelle équipe joue Charles Barkley ?

- a - Charlotte Hornets
- b - Atlanta Jazz
- c - Phoenix Suns

3 • En France, combien de temps peut passer un joueur de basket dans la raquette adverse, sans que l'arbitre ne siffle une faute ?

- a - Moins de 3 secondes
- b - Moins de 5 secondes
- c - Une demi-heure

4 • Un match de foot se joue en deux mi-temps. Combien d'interruption connaît le basket américain ?

- a - 5
- b - 4
- c - 3

5 • Dans NBA Live '95, avec combien de joueurs pouvez-vous jouer au minimum ?

- a - Un joueur
- b - Deux joueurs
- c - Cinq joueurs

Les lots à gagner :

Premier prix : un ballon, un panier et un jeu Ocean.

Du 2^e au 10^e prix : un ballon avec un jeu Ocean.

Répondez-nous sur carte postale uniquement en précisant votre machine, à :
Rappel concours NBA, 5-7, rue Haspaal, 93108 Montreuil Cedex, France.

ocean

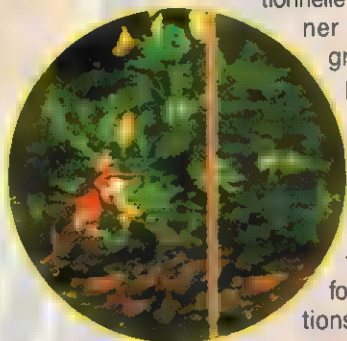
BANZZAI

WEST

La huitième merveille du monde est arrivée. Après les pyramides d'Égypte, le Phare d'Alexandrie et les jardins suspendus de Babylone, voici le jeu qui va transformer votre Super Nintendo...

Faites-moi confiance ! Donkey Kong Country est le plus beau jeu de la Super Nintendo. Nintendo fait un pas de géant dans l'antre des techniques de graphisme utilisées par les éditeurs. Pour ce faire, ils ont tout d'abord modélisé tous les caractères en utilisant la puissance des stations Silicon Graphics. Les effets de lumière rendus grâce à ce procédé donnent ainsi une impression de réalisme exceptionnel.

Pour peaufiner l'ambiance graphique, les programmeurs de Rare Ware ont mis le paquet sur les décors. La luminosité change en fonction des actions de vos per-



Comme tous les singes, Donkey peut se balancer d'arbre en arbre grâce à de longues lianes.

LOGITHÈQUE

La destinée de Donkey Kong Country étant toute tracée, je ne citerai que les meilleurs jeux de plate-forme sur Super Nintendo. Les plus connus sont Super Mario World, Mickey Mania et Sparkster. Le premier se caractérise par une précision et une recherche sans égales. Le second reste dans le registre pur des jeux de plate-forme, très joli graphiquement. Quant à Sparkster, il met en avant l'action. C'est tout en attendant le prochain Aero the Acro-Bat 2.

DONKEY KONG COUNTRY

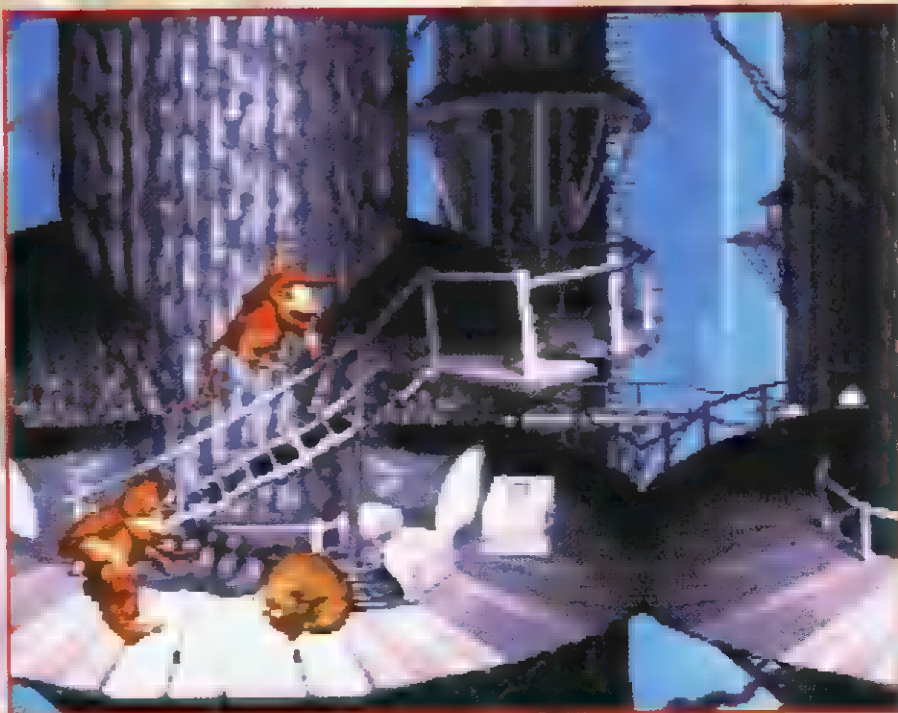


sonnages. Dans certains tableaux, vous aurez le loisir d'admirer de somptueux couchers de soleil ou encore de jouer avec des interrupteurs générateurs de lumières rouges et vertes influant sur tous les éléments de votre environnement. Comme on dit dans le métier : les graphismes sont importants mais s'il

manque une bonne animation, rien ne va plus. Eh bien, sachez que, pour assurer à *donk* au niveau des animations, le staff de Rare Ware a fait un tour au zoo de Londres pour filmer des gorilles. C'est là que la nouvelle mascotte Nintendo a pris forme.

Un gorille avec une cravate

Chaque mouvement réalisé par Donkey Kong est des plus réalistes. Il se balance comme un gorille, saute comme un gorille, cogne avec la violence d'un gorille. Bref, c'est un gorille quasiment parfait ! Petit détail, il porte une cravate rouge dans l'éventualité où il rencontrerait sa copine Candy Kong.



Lorsque vous vous trimbalez dans les cimes glacées des arbres, soyez prudent en ne faisant pas trop de roulades.

LA FAMILLE KONG

Voici la famille de Donkey Kong au complet. Leur rôle : vous aider pendant votre aventure en vous donnant des conseils, en facilitant vos déplacements et en sauvegardant les parties. Diddy Kong est le seul qui vous aide dans les phases de jeu.



J'en profite pour vous dire que, tout au long de votre périple, vous êtes accompagné par Diddy Kong, un bébé gorille affublé d'une casquette rouge. Donkey et Diddy diffèrent l'un de l'autre par leurs tailles, mais aussi par leurs caractéristiques. Donkey est plus fort, alors que Diddy est souple et agile.

Entraînez-vous !

Des heures d'entraînement acharné, vous apprendront à maîtriser leurs capacités à la perfection. Vos aventures vous donneront

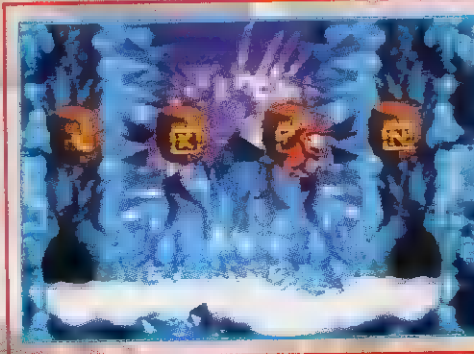
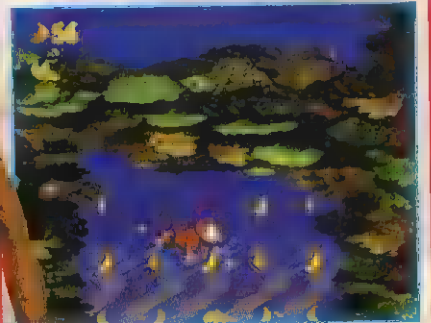
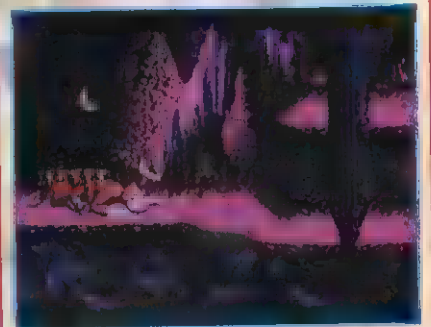
l'occasion de rencontrer d'autres individus de la famille Kong. Pour commencer, l'ancêtre Cranky Kong qui vous donne des conseils pour passer les prochains niveaux. Funky Kong et Candy Kong sont plus cools. Eh oui ! sans eux, pas de sauvegardes possibles. Les sauvegardes sont un point important du jeu, car Donkey Kong Country regorge de passages secrets. Il existe trente-trois niveaux normaux pour plus de soixante-dix cachés. Il est donc possible de finir le jeu sans avoir à explorer les moindres détails de chaque



Dans ce monde, les passages secrets sont cachés dans les hauteurs. N'hésitez pas à tenter les plus folles acrobaties.

Secret, secret, secret.

Comme je vous le disais, avec Donkey Kong Country, il va falloir chercher de longues heures tous les passages. Seuls les plus vaillants d'entre vous arriveront à venir à bout des fatidiques 100 %, nécessaires pour entièrement finir le jeu. N'hésitez pas à vous jeter dans le vide pour trouver un ou deux passages secrets.





Le sol est très glissant dans les montagnes. Anticipez toujours sur tous vos mouvements les petiots !

Au fur et à mesure que vous progressez, le ciel change couleur. Une pointe de réalisme appréciable.



Contre le vautour de la montagne, il faut esquiver les noix, puis lui donner un mal de crâne.



Attention ! À chaque fois que vous touchez cette abeille géante, elle pique une crise de colère.



Il est de retour, plus rapide, plus fort, plus méchant et plus dur à battre : c'est le castor d'égout.



C'est pas tous les jours qu'un bidon toxique vous attaque ! Il suffit de l'éviter, comme tous ses acolytes.



Apparemment, votre dernière rencontre avec le vautour des montagnes n'a pas été convaincante.



La source de tous vos ennuis : le roi des Kremloins. Faites-lui sa fête pour récupérer vos bananes.

niveau. D'où la nécessité de sauvegarder pour revenir sur une partie afin de chercher tous les stages restants.

La relève du Super Mario

Vous l'avez compris, Donkey Kong Country prend la relève de Super Mario World et de ses quatre-vingt-seize niveaux. Pour pimenter l'intérêt de Donkey Kong Country, il est possible de chevaucher des montures *un poquito* marginales. En effet, vos amis de la jungle viennent également à votre aide très fréquemment.

Ainsi, Winky la grenouille, vous permet d'exécuter d'énormes sauts dans les caves du

Encore et toujours des boss !



Pour pulvériser ce castor d'égout, il suffit simplement de lui sauter sur la tête cinq ou six fois.



royaume de Donkey. Enguarde, l'espadaon, apporte de son côté une meilleure maniabilité à vos personnages dans le *Grand Bleu*. À noter encore que, pour accéder à certains niveau secrets, il est quasiment indispensable

de se servir de vos compagnons. D'ailleurs, Donkey Kong Country fait preuve d'une jouabilité vraiment exemplaire. Donkey peut absolument tout faire au millimètre près : nager, sauter, ramper, grimper, courir, frapper et même voler grâce à des tonneaux de poudre à canon. Qui plus est, le jeu est conçu de façon à vous obliger à utiliser, au moins une fois, un de ces pouvoirs de gorille.

Collé aux murs !

Pour rythmer votre sauvage aventure, les programmeurs de Rare Ware ont composé une musique en béton. Si Super Star Wars sur Super Nintendo vous avait déjà laissé bouche bée, Donkey Kong Country vous scotchera littéralement contre les murs. On n'a la ferme impression de jouer à un jeu sur CD de par la qualité de la musique et des effets sonores. Chaque thème colle parfaitement à son environnement, et tout particulièrement la musique des mondes aquatiques. Donkey Kong Country se révèle

Suite page 31



Certains passages secrets sont, en fait, des énigmes à résoudre. Si vous réussissez, les bonus pleuvent.



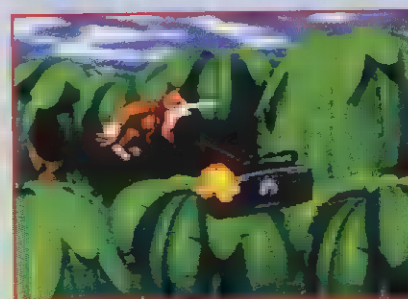
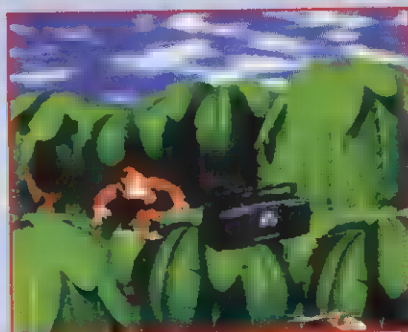
Comme quoi Indiana Jones n'est pas le seul à pouvoir faire le fou sur des chariots d'une mine.

UNE PRÉSENTATION D'ENFER !

Cette intro cinématographique vous prépare tout de suite au reste du jeu. Le vieux, c'est Cranky Kong. Il a mal vieilli et n'a pas envie de vous entendre jouer de la musique toutes les cinq secondes. Essayez de vous faire pardonner en lui offrant des bananes !



Faites attention aux châtiments et aux valochettes : ils sont mes souvenirs d'enfance dans le royaume de Donkey.



Donkey Kong Country

Non mais les bêtes !

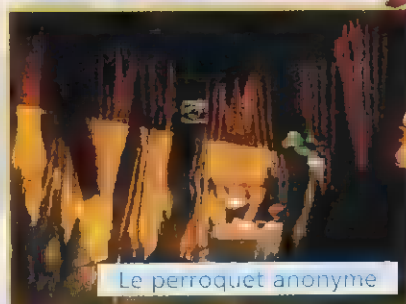
Voici un bref aperçu des bêtes qui vous viennent en aide tout au long de la partie. Chacune d'entre elles a des capacités différentes. Elles vous permettent de trouver des passages tous plus délires les uns que les autres.



Rambi le rhinocéros



Winky la grenouille



Le perroquet anonyme



Enguarde l'espadon



Expresso l'autruche



Dans certains niveaux, les monstres sont invincibles. Seule solution : les figer en place grâce à des torches



Les lampes des mines donnent des effets de lumière sur les personnages qui sont merveilleux.



◀ Lorsque vous nagez, vos personnages ont une certaine inertie pour mieux recréer une impression de volume liquide...

ainsi être le fer de lance d'une toute nouvelle ère de recherche. Nintendo, qui était resté un peu en retrait ces derniers temps, réagit enfin face à une très vive concurrence. Ces derniers, devenus complètement boulimiques de nouvelles technologies, ont omis de concentrer leurs efforts sur les bécanes existantes.

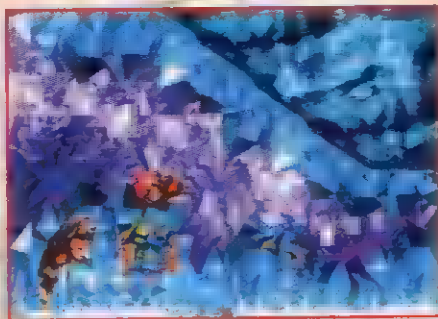
Pour palier son retard dans le domaine des nouvelles machines, Nintendo ouvre donc, avec sa mascotte des premières heures, de nouveaux horizons sur la Super Nintendo. Ils démontrent ainsi qu'il est possible de faire aussi bien, sinon mieux, avec la bonne vieille Super Nintendo qu'en utilisant des procédés 32 et 64 bits !

Attention : jeu mythique

Pour valoriser Donkey Kong Country par rapport à la concurrence des jeux de plateforme existants actuellement sur le marché des jeux vidéo, Nintendo a adopté une stratégie particulière et novatrice. Face au danger représenté par les nouvelles technologies, ils se sont en effet adressés à une brochette d'éditeurs réputés pour la qualité de leur travail.

Rare Ware, qui est à l'origine de jeux comme les Battletoads sur la Super Nintendo et Snake Rattle and Roll 1 et 2 sur la NES, se sont donc chargés de la programmation. Quant aux graphismes du jeu, c'est tout le savoir-faire de Silicon Graphics (à qui ont déjà les fabuleux effets spéciaux de Terminator 2 et de Jurassic Park) et de Alias (des Canadiens spécialistes de l'image de synthèse) qui a permis de mettre sur pied ce jeu déjà mythique.

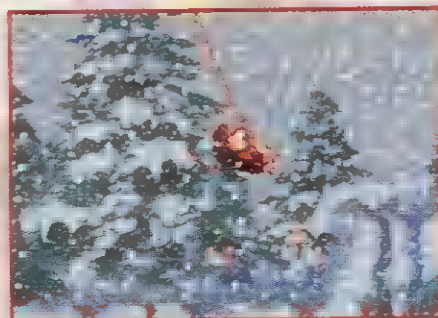
Pitt Kong, le roi de la jungle.



Les cristaux de glace dans les caves changent constamment de couleurs grâce à vos reflets.



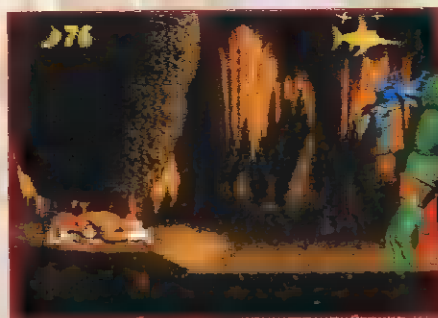
À l'intérieur même des stages bonus, il existe des salles secrètes. Ici, nous sommes avec Winky, la grenouille.



En plus d'un sol peu praticable, le climat en a aussi après vous. C'est avec prudence qu'il faudra effectuer des sauts.

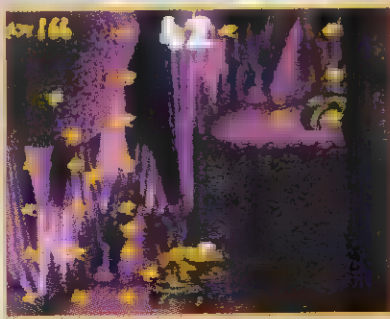


Une fois le jeu fini, vous aurez tout le loisir de vous reposer jusqu'à la fin de vos jours en mangeant tranquillement vos chères bananes.



VIVE LES BONUS STAGES !

Si vous trouvez la plupart des niveaux secrets, ou que vous ramassez les bonus en forme d'animaux, il est ensuite possible de jouer dans des *stages bonus* avec vos amis de la jungle comme Winky, la grenouille.



Si les décors vous semblent impraticables, sachez que Donkey Kong peut également ramper pour arriver à ses fins.

POUR CONTRE

- ▲ De superbes animations : on s'y croit.
- ▲ Des graphismes carrément géniaux.
- ▲ Une musique sensationnelle.
- ▲ Une jouabilité impeccable.
- ▼ On cherche toujours. Appelez-nous dans cinq ou dix ans.

EN RESUME

PLATEFORME NINTENDO - 2 à 1 JOUEURS

On le cherche vite, il est sans faute. Un jeu se présente avec urgence et à utiliser tout tout de suite. Indispensable !

GRAPHISME 98%

ANIMATION 98%

SON 100%

JOUABILITÉ 95%

DURÉE DE VIE 96%

98% INTÉRÊT
environ 400 F

Quand on sait que la faune rédactionnelle de Banzzai s'est entraînée deux heures par jour à Street Fighter II, puis à Street Fighter II Turbo, qu'elle a éclaté toutes les autres rédactions de la presse ludique aux cours de deux tournois, on se pose une question : en sera-t-il de même pour Super Street Fighter II ?

STREET FIGHTER II

The New Challengers

En 1992 sort le premier Street Fighter II. À l'époque, il est sans conteste le meilleur jeu de combat jamais réalisé sur console. Un an plus tard, la nouvelle mouture Capcom, Street Fighter II Turbo, fait son apparition. Une nouvelle fois, tous les joueurs crient au miracle ! Beaucoup prétendent même que faire mieux est littéralement impossible. Que nénni ! Super Street Fighter II est converti sur Super Nintendo en ce mois de novembre 1994.

Dans cette nouvelle version, quatre combattants inédits font leur apparition avec, bien sûr, pour chacun,

Ces quatre nouveaux compétiteurs débarquent pour détrôner les douze anciens : Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Balrog, Vega, Sagat, M. Bison. Eh oui ! Ils sont toujours là, les vieux de la vieille. Et se retrouver pour se friter la tronche lors d'une autre joute ne leur fait pas peur ! Beaucoup d'entre eux possèdent aujourd'hui des coups spéciaux inédits. Ryu envoie une boule rouge, Vega s'envole dans les airs la griffe en avant, Balrog peut traverser n'importe quel projectile avec son coup de tête sauté... Regardez plutôt les photos en haut des pages, c'est plus parlant. Grâce à ces nouveaux coups spéciaux, la

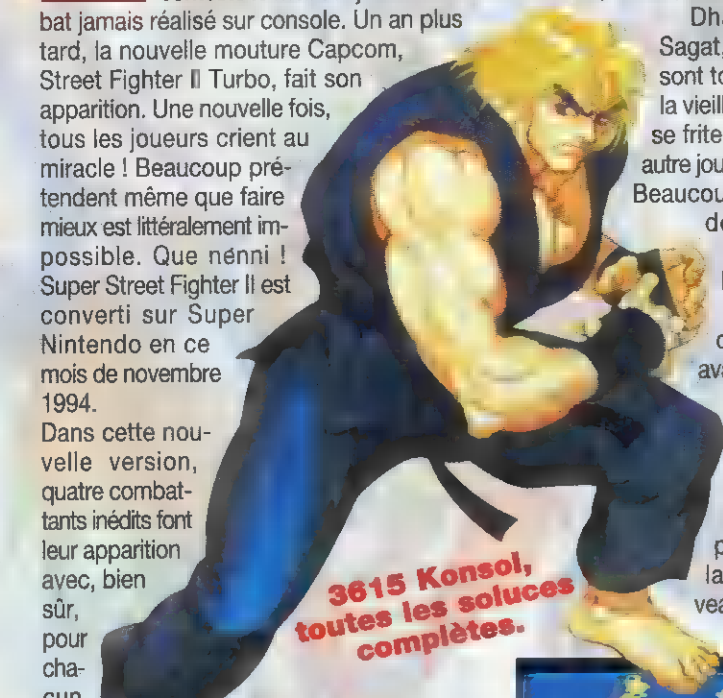


Vega vient ■ réaliser un terrible <6 hit combo>. T. Hawk est dans les pommes. Il perd le match !

jouabilité est devenue parfaite, je dirais même céleste ! L'intérêt est, lui aussi, proche de la perfection. Tous les combattants possèdent au moins trente coups normaux, trois ou quatre coups spéciaux...

En direct de l'arcade

Si vous êtes un assidu de Street Fighter, vous remarquerez après quelques secondes de jeu que les musiques ont été refaites de a à z et les digits vocales de b à y (humour !).



3615 Konsol, toutes les soluces complètes.

quatre autres décors. Ainsi, Dee Jay, le roi du beat reggae, vous attend sur son terrain, la Jamaïque. Thunder Hawk est d'origine mexicaine. C'est un véritable monstre de plus de 160 kg qui adore écraser tous les adversaires qui lui sont opposés. Fei long connaît par cœur les vieux films de Bruce Lee. Je ne vous cache pas qu'il est passé maître dans les arts martiaux depuis fort longtemps. Cammy, la p'tite dernière, est originaire de Grande-Bretagne. Attention, elle est à prendre avec des pincettes car elle fait partie des bérêts rouges. Son but dans la vie : faire de l'ombre à Chun Li.



K.-O. AU PREMIER ROUND !

Lorsque vous donnez une série de coups à votre opposant, il s'envole dans les airs accompagné par de petites étoiles. Il est KO ! Ensuite, il se relève dans un état question. Il peut être accompagné par : les anges ☼, des oiseaux 🐦, les étoiles ✨ ou des têtes de mort ☠. Voilà, vous êtes informés maintenant !





Vous connaissez sûrement tous la boule d'énergie de Ryu...



Enflammez votre adversaire avec la boule de feu rouge !



Traversez les boules de vos opposants avec l'hélico.



Et hop : un hélicoptère en l'air, un ! Qui dit mieux ?



Le Dragon soulève facilement vos adversaires...



Les mille mains pompent, sans aucune difficulté, l'énergie !



Une bonne grosse torpille dans la tête et c'est fini.



Coup de poitrine volant avec un coup de fesse en plus.

On a vraiment l'impression d'écouter les sons de l'arcade ! Les décors des douze anciens combattants ont également subi quelques changements dans la décoration : chez Ryu, le ciel n'est plus statique ! Désormais, il bouge et il scrolle ! Le vieux chalutier qui amène du poisson frais chez

Ken, aux États-Unis, a laissé place maintenant à un superbe et magnifique bateau de sport... Les quatre boss font aussi parler d'eux ! Ils proposent de nouvelles animations pour tous leurs coups normaux. En outre, ils dispo-



RYU

Style : karaté. Origine : Japon.
Taille : 1,75 m. Poids : 68 kg.
Né le : 21 juin 1964.
Mens. : 112, 81, 85.
Groupe sanguin : O.



E. HONDA

Style : sumo.
Origine : Japon.
Taille : 1,85 m.
Poids : 187 kg.
Né le : 03 nov. 1960.
Mensurations : 212, 100, 910.
Groupe sanguin : A.

Voyage au pays du Soleil-Levant



Lorsqu'il s'entraînait sous la tutelle de maître Sheng Long, Ryu ne rêvait que d'une chose : devenir le meilleur de tous les combattants. Il y est finalement parvenu, lors du tournoi Street Fighter I.



Aujourd'hui, c'est un tout autre but qu'il s'est fixé : vaincre son ennemi de toujours, Sagat.

La salle de bains de E. Honda



E. Honda n'est pas très content ! Il vient d'apprendre que tous les Street Fighters le considèrent comme un être faible ! Certains pensent carrément qu'il n'est même pas capable de remporter un seul match lors du prochain tournoi. E. Honda est prêt à démontrer le contraire !

Super Street Fighter II



Boule horizontale

La boule horizontale vous rend très vulnérable !



NOUVEAU

Boule spéciale

Rebondissez en arrière et roulez-vous en boule.



Boule verticale

La boule verticale soulève tous ceux qui vous sautent dessus.



Electricité

Électrocutez votre adversaire et tentez ensuite de l'enchaîner.

BLANKA

Style : sauvage.
Origine : Brésil.

Taille : 1,98 m. Poids : 98 kg.
Né le : 12 fév. 1966.
Mensurations : 196, 190, 172.
Groupe sanguin : B.

GUILE

Style : combat pur. Origine : USA.
Taille : 1,82 m. Poids : 86 kg.
Né le : 23 déc. 1960.
Mensurations : 125, 83, 89.
Groupe Sanguin : O.



GUILE 1ST DE RETOUR !

sent d'une vraie fin. Je m'explique : lorsque vous finissez SFII Turbo avec n'importe lequel des quatre boss (Balrog, Vega, Sagat, M. Bison), vous voyez tout le temps la même fin. Capcom ■ revu cela ! Sagat veut la peau de Ryu, M. Bison regarde le monde tomber

Attendez bien sagement votre rival avec le <Somersault Kick>.

Lancez votre <Sonic Boom> et coincez votre adversaire.

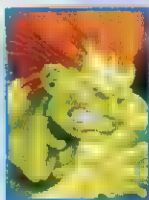
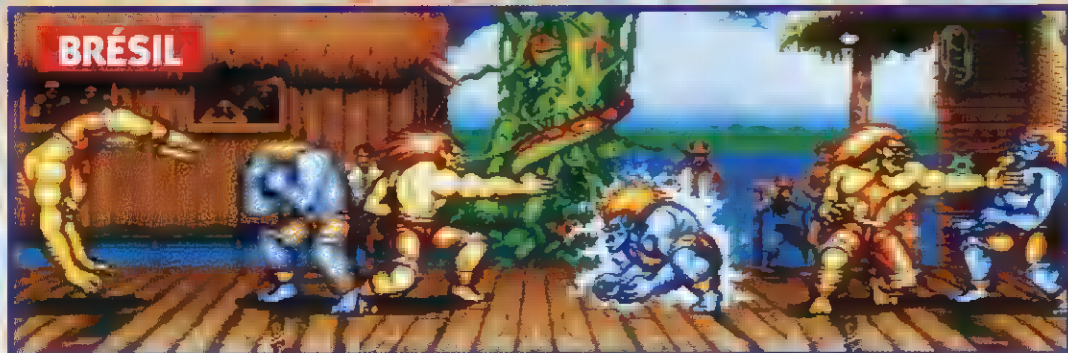
dans ses mains, Vega boit un petit verre de champagne... Bref, un petit truc qui donne encore plus envie de terminer le jeu.

Une baston à huit !

Le petit plus de Super SFII est sans conteste l'option <Tournament Battle>. Elle permet à huit joueurs de s'affronter dans un véri-

Suite page 11

Au Brésil : il n'y a que des bons footballeurs !



Blanka ■ entendu dire que, dans le monde, il existe quinze autres Street Fighters, capables de lui tenir tête en combat singulier. Sans perdre de temps, il s'inscrit au prochain tournoi Street Fighter et espère le remporter sans problème.



Depuis qu'il est revenu de la guerre du Cambodge, Guile n'est plus tout à fait le même. Eh oui, Charlie, son meilleur ami, s'est fait assassiner. Selon certains milieux autorisés, le meurtrier fait office de dernier boss au tournoi des Street Fighters...



La base militaire de Guile !



NOUVEAU



Boule de feu



Dragon Punch enflammé



Dragon Punch



Hélico

NOUVEAU



Hélico en l'air

Ken sait aussi envoyer des boules d'énergie pure.

Avec ce nouveau <Dragon Punch>, vous enflamez l'opposant.

Soyez sans pitié et utilisez le petit <Dragon Punch>.

L'hélico de Ken est aujourd'hui plus efficace qu'autrefois.

Surprenez l'adversaire avec l'hélicoptère vraiment aérien.



KEN

Style : karaté.
Origine : États-Unis.
Taille : 1,76 m.
Poids : 76 kg.
Né le : 14 fév. 1965.
Mensurations : 114, 77, 86.
Groupe sanguin : B.



CHUN LI

Style : kung-fu.
Origine : Chine.
Taille : 1,70 m.
Poids : tenu secret.
Née le : 01 mai 1968.
Mens. : 88, 58, 90.
Groupe sanguin : A.

Les <mille pieds> sont très efficaces en enchaînement ! Mais Chun Li a fait de la danse classique.



Hélico



Hélico en l'air

L'hélicoptère traverse bien les boules.

Vous pouvez utiliser votre hélico dans les airs.

NOUVEAU



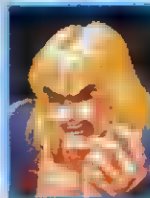
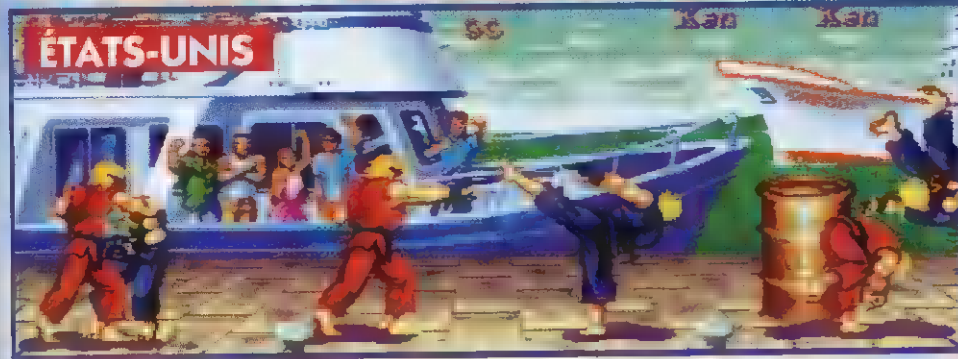
Mille pieds



Boule de feu

La boule de Chun Li est étrange, vous le constaterez assez tôt ! Elle a une manière bien à elle de les faire.

Visitez les côtes californiennes !



Lorsqu'il ne fait pas de shopping avec sa petite amie Eliza, Ken marave tous les autres combattants du monde en combat singulier. Pour se perfectionner, il a décidé de participer au tournoi Street Fighter et de démolir son ennemi de toujours, Ryu. Il se dit : ■ Si je bats Ryu, Maître Sheng Long fier de moi. Je deviendrai alors son successeur. ■ Cela fait des mois et des mois qu'il concentre.

Depuis sa plus tendre enfance, Chun Li pratique les arts martiaux dans un cirque mongolien Oulan Bator. Elle espère venger son père qui, en 1982, s'est fait assassiner par le démoniaque abominable M. Bison. Son plus terrible : les <mille coups de pied> ! Mais résistera-t-elle aux avances répétées de Sagat qui est amoureux d'elle et qui rêve de l'épouser.



Les rues de Chine sont pleines de vélo !



Super Street Fighter II



Le <marteau pilon> enlève un tiers d'énergie.



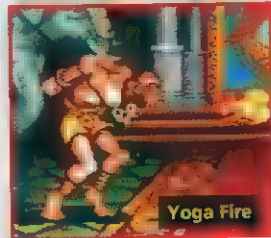
Traversez tous les projectiles avec la corde à linge.



On ne peut plus éviter les balayettes avec la <tournette russe>.



Lorsque vous effectuez ce coup de très près, vous saisissez l'opposant. Et, de loin, vous le retournez dans les airs comme une crêpe.



Enflamez votre opposant avec le <Yoga Fire>.



Vous ne connaissez pas la brochette de Dhalsim ?



Embrouillez tout le monde avec le <Yoga Teleport>.

ZANGIEF

Origine : URSS
 Taille : 2,11 m. Poids : 115 kg.
 Né le : 01 juin 1956
 Mensurations : 168, 120, 150.
 Groupe Sanguin : A



table tournoi ! Autre option du même style, le <Group Battle>. Vous choisissez quelques persos (huit au maximum), votre partenaire aussi et les combats commencent. Celui qui gagne le plus de batailles est déclaré vainqueur et le perdant, tout simplement, pleure sa mère (la vie n'est pas toujours rose) !

Suite page 39



DHALSIM

Style : yoga. Origine : Inde.
 Taille : 1,76m (variable)
 Poids : 48 kg (variable).
 Né le : 22 nov. 1952.
 Mensurations : 107, 46, 65.
 Groupe Sanguin : O.

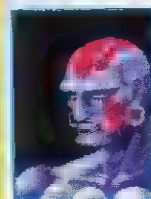


Entrez dans l'usine de M. Zangief !

Pour ■ prouver qu'il est le meilleur lutteur du monde, Zangief a décidé de participer au tournoi Street Fighter. Grâce ■ des techniques mystiques et à une force démesurée, il ■ certain de remporter tous ses combats. On ■ demande s'il connaît la force de ■ rivaux... Depuis qu'il a fait un stage ■ cirque ■ Zingaro, il est capable ■ toutes les acrobaties les plus périlleuses et les plus mortelles.



L'Inde, berceau du combat spirituel !



Dhalsim est ■ aucun doute ■ plus étonnant de tous les Street Fighters de l'univers. A force d'entraînement, il est parvenu à maîtriser son corps d'une manière exceptionnelle : il allonge ses bras, sa tête, ses pieds et sa... ■ moindre problème. La dernière épreuve qu'il doit passer ■ tout de même plus compliquée : démontrer que ■ pouvoir de l'esprit est bien le plus fort !



Foncez sur l'adversaire avec l'uppercut ultime !



Une bonne droite dans les dents et le combat est fini.



Restez appuyé sur les boutons de poings et relâchez...

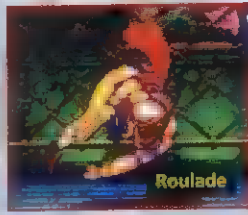


Traversez toutes les boules d'énergie avec votre coup de tête !



BALROG

Style : boxe
Origine : États-Unis
Taille : 1,98 m
Poids : 102 kg.
Né le : 01 sept. 1968.
Mensurations : 120, 89, 100.
Groupe sanguin : B.



La roulade enchaîne facilement l'adversaire.



Appuyez sur les trois boutons de pieds.



Fuyez avec le flip trois poings. Efficace, non ?



Vega s'envole dans les airs la griffe et les dents en avant...



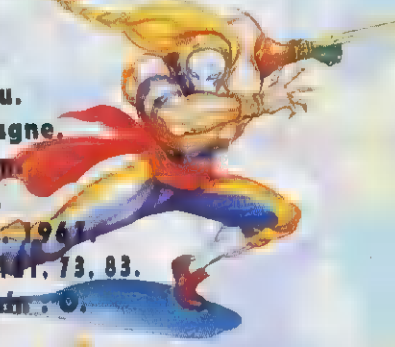
Envolez-vous et retombez en frappant avec vos griffes acérées.



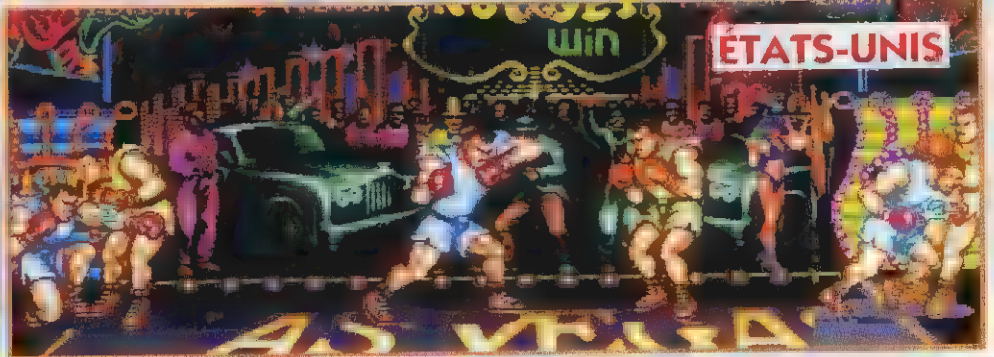
Rebondissez contre le mur. Ensuite, saisissez votre rival.

VEGA

Style : inconnu.
Origine : Espagne.
Taille : 1,86 m
Poids : 72 kg.
Né le : 21 jan. 1967.
Mensurations : 171, 73, 83.
Groupe sanguin : O.



Plantez-vous à Las Vegas !



Balrog a besoin de quelques sous pour financer son nouveau championnat du monde de boxe. Oui, depuis qu'il n'est plus le maître incontesté, il traverse une période trouble. Il tente d'arranger cela en participant à un tournoi où réunissent tous les plus grands Street Fighter du monde ! Sa maman est très fière de lui, même elle trouve qu'il prend trop trop de coups.



Allez dansez à la taverne de Vega !



Vega adore faire des masques concombres pour conserver son éternelle beauté. Il surveille son arrêt sa ligne et regarde tous les matins dans sa glace. Il pense que seuls les beaux combattants ont une chance de remporter la finale du grand tournoi Street Fighter... C'est aussi le chouchou des jeunes filles. Il reçoit un courrier très volumineux chaque jour. On ne lui connaît pas de fiancée.

Super Street Fighter II



SAGAT

Région : boxe thaï
 Origine : Thaïlande.
 Taille : 2,28 m.
 Poids : 98 kg.
 Né le : 02 juillet 88
 Mensurations :
 180, 84, 95.
 Groupe sanguin : B.

NOUVEAU



Le coup de genou a quelque peu changé. Vous verrez bien...



Avec le <Tiger bas>, vous obligez votre opposant à sauter.



Sagat peut aussi envoyer des <Tiger> en haut. Spectaculaire !



Sagat soulève ses adversaires avec le <Tiger Uppercut>.



M. BISON

Spécial
 Origine : inconnue.
 Taille : 1,82 m.
 Poids : 90 kg.
 Né le : 17 avril 45.
 Mensurations : 129, 85, 91.
 Groupe sanguin : A.



Enflammez tous ceux qui osent s'opposer à vous...



L'adversaire tombe lorsque vous employez le <Double Kick>.



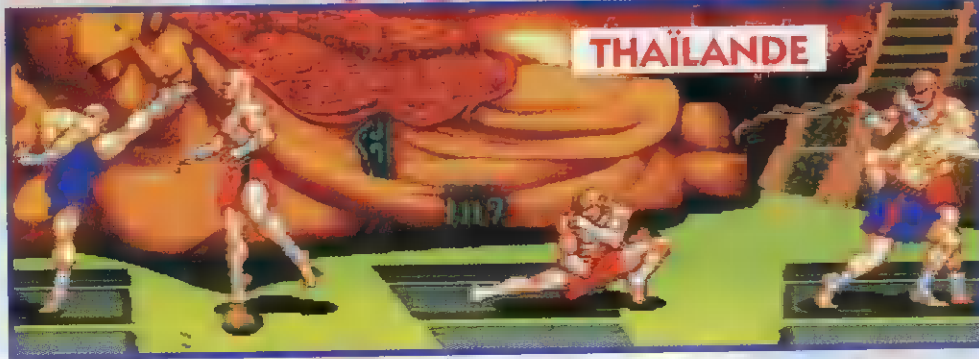
Prenez votre envol et frappez avec vos mains ouvertes.

M. Bison n'hésite pas à nettoyer ses belles bottes en cuir sur la tête de ses adversaires

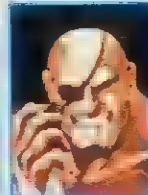


Après avoir ciré ses jolis bottes, M. Bison se dirige dans les airs et lui donne un méchant coup de poing...

Thaïlande, pays de la boxe thaï



Depuis maintenant quatre longues années, ■ s'entraîne sans relâche. Avec ses nouvelles attaques spéciales, il espère terrasser son ennemi de tous jours, Ryu, le Japonais, ■ du tournoi nouveau Street Fighter. Comme dit le proverbe, ■ la fin, il ne peut en rester qu'un... Sagat est bien décidé ■ être celui-là. En tout cas, c'est la promesse qu'il a faite à ■ pauvre maman, sur son lit de mort...



■ Bison ■ le tout dernier combattant que vous affrontez grand tournoi Street Fighter. Il est réputé ■ craint pour ses attaques spéciales, dites irréalisables, ■ pour son sang-froid. On se demande s'il arrivera à le conserver, lorsqu'il ■ que Guile, Chun Li ■ T. Hawk ont retrouvé sa trace. ■ Bison suit un régime végétarien ■ évite de boire des boissons contenant ■ la caféine.



Le repaire du boss final n'attend plus que vous





Le <Dragon Kid> est aussi efficace que le <Dragon Punch> de Ken...



Coup de poing du dragon

Utilisez une première fois ce coup. Si vous atteignez votre adversaire, vous pouvez le toucher encore deux fois suite... Il ne reviendra pas de sitôt pour vous chercher des noises.



NOUVEAU PERSONNAGE



Eagle Punch

Personne ne pourra plus vous sauter dessus désormais !



Attaque volante

Pendant votre saut, appuyez sur les trois boutons de poings...



Choppe du condor

Ce coup spécial est plus puissant que le <mar-teau pilon> de Zangief.



NOUVEAU PERSONNAGE

FEI LONG

Style : kung-fu.
Origine : Hong Kong.
Taille : 1,72 m.
Poids : 60 kg.
Né le : 11 mai 1969.
Mensurations : 108, 76, 80.
Groupe Sanguin : O.

T. HAWK

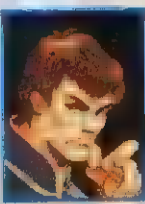
Style : gros bill.
Origine : Mexique.
Taille : 2,30 m. Poids : 162 kg.
Né le : 21 juillet 1959.
Mensurations : 144, 98, 112.
Groupe Sanguin : O.

Suite de la page 36

Le dernier tableau d'options vous permet encore de régler le mode de difficulté (contre l'ordinateur) et de changer tous les emplacements de vos boutons pour obtenir la configuration parfaite et idéale. C'est vraiment le top des tops des jeux de baston ! Avec tous ces arguments, vous ne

Affrontez la réincarnation de Bruce Lee !

Lorsqu'il était jeune, Fei Long passait ses temps à regarder les films de Bruce Lee à la télévision. Il les a tous vu plusieurs fois. Opération Dragon est même son préféré. Aujourd'hui, il est un grand maître des arts martiaux et s'entraîne tous les jours pour devenir meilleur. Il a appris, par hasard, qu'un tournoi mondial réunit tous les grands lutteurs du monde... Son rêve est plus cher à être acteur.

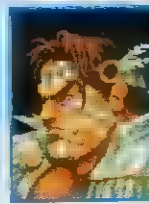


HONG KONG

Les rues mexicaines aux heures de pointe



MEXIQUE



T. Hawk est un géant de 2,30 mètres (plus grand même que le géant vert, c'est peu dire !). Il n'a qu'une seule obsession dans la vie : tuer, de ses propres mains, l'affreux personnage qui a entièrement détruit son village natal. Il paraît même que ce mystérieux individu cache parmi les Street Fighters... Ceci explique donc sa présence dans le tournoi.

Super Street Fighter II



Envoyez une <boule de feu> similaire à celle de Guile...



Appuyez rapidement sur un bouton de poings...



Le <Double Kick> traumatise sans aucun problème !



La belle Anglaise s'envole dans les airs et frappe avec les pieds.



Cammy frappe deux fois avec ce coup de poing. Elle traverse les boules.



Pour réaliser son coup spécial Cammy rase le sol.

pouvez plus douter : Super SFII est le jeu de baston de l'année. Il détrône sans aucun problème Dragon ball Z 2, qui n'est pourtant pas le premier venu dans le domaine !

On frôle la perfection !

Grâce à une réalisation choc, une intro décapante, quatre nouveaux personnages et des coups spéciaux inédits, on frôle vrai-

ment la perfection. Je dis bien on frôle la perfection, car sachez d'ores et déjà qu'un nouveau Street Fighter est prévu sur console. Il s'agit de Super SFII X, le dernier hit de l'arcade... Sans parler de l'arcade qui va prochainement débarquer Super Street Fighter : the Movie, en même temps que le film dans les salles. Avec le film, deux nouveaux personnages sont annoncés, comme le capi-

DEE JAY

Style : kick boxing.
Origine : Jamaïque.
Taille : 1,84 m.
Poids : 92 kg.
Né le : 31 oct. 1965.
Mens. : 130, 89, 94.
Groupe Sanguin : AB.



NOUVEAU PERSONNAGE

NOUVEAU PERSONNAGE

CAMMY

Style : close combat.
Origine : Angleterre.
Taille : 1,64m.
Poids : 45 kg.
Née le : 6 jan. 1974.
Mutations : 26, 57, 88.
Groupe Sanguin : B.

Quand Dee Jay ne se bat pas, il écoute de la musique ■ longueur de journée, allongé confortablement sur la plage de ■ ville natale. Ses chanteurs préférés sont très nombreux : il avoue un petit faible pour Madonna, mais Bruce Springsteen ne lui déplaît pas... Dee Jay pratique depuis sa plus tendre enfance le kick boxing, dans l'optique de remporter le grand tournoi des Street Fighters !



Ça swingue et ça danse en Jamaïque !



En Angleterre, il y a des jolis oiseaux !



Cammy fait partie des bérets verts britanniques. Elle recherche des personnes susceptibles ■ lui donner ■ informations sur son passé. ■ oui, il y a maintenant quelques années, elle a eu ■ terrible accident, qui lui ■ fait perdre ■ mémoire. Elle s'engage dans ■ tournoi car, d'après certaines rumeurs, quelqu'un peut lui fournir des renseignements sur sa vie passée !

TREIZE HIT COMBO !

Beaucoup de joueurs qui débutent à Street Fighter se demandent comment réaliser un <combo>. C'est tout simple ! Vous avez trois possibilités : la première consiste à donner deux coups normaux, sans laisser à l'adversaire le temps de se protéger. La seconde solution est plus efficace, mais plus compliquée. Vous donnez tout d'abord un coup normal, suivi d'un coup spécial (ou le contraire). Enfin, dernière possibilité, vous enchaînez deux coups spéciaux (deux <boules de feu> avec Ryu, par exemple !).



Pour le moment, nous n'avons réussi qu'un enchaînement de treize coups ! On espère faire rapidement quatorze dans les semaines à venir.

taine Swanda (ce n'est pas encore définitif). Ce jeu devrait bénéficier également d'une animation cinématographique comme Mortal Kombat et Primal Rage. Bref, que de bonnes nouvelles. Au fait, je n'ai pas signalé que Super SFII occupe 32 Mb : bravo encore à Capcom, car c'est peu pour un jeu d'une telle qualité. Je n'ai plus qu'une chose à dire : vive Street Fighter, pour les siècles des siècles ! Fight !
Dav, le fighter de l'apocalypse.

LOGITHEQUE

Les jeux de baston sont légion sur Super Nintendo. Vous avez les Street Fighter, Fatal Fury, Tortues Ninja, Art of Fighting... Ils sont tous de bonne facture mais n'arrivent tout de même pas à la cheville de Super Street Fighter II.

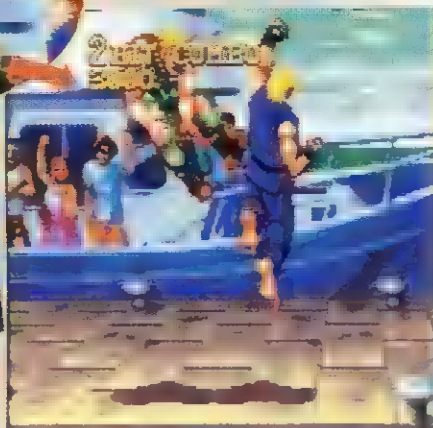
AU FEU, AU FEU LES POMPIERS

Lorsqu'un bonhomme se mange un <Yoga Fire> de Dhalsim (debout, dans les airs, ou assis... bref, dans toutes les positions possibles), Vous le voyez enflammé d'une façon complètement différente. Pareil avec le <Dragon Kick> de Fei Long, le grand <Dragon Punch> de Ken... C'est assez sympa comme nouveauté ! Merci, Monsieur Capcom !



LES MESSAGES

Si vous ne connaissez pas Super Street Fighter en arcade, vous serez surpris la première fois que vous jouerez sur console. Par exemple, lorsque vous enchaînez votre adversaire, un petit message apparaît. Il indique le nombre de coups que l'adversaire a encaissés sans pouvoir réagir. D'autres messages apparaissent en cours de jeu... vous les découvrirez bien assez vite !



EN RESUME

BEAT'EM UP
CAPCOM - 1 à 2 JOUEURS

Super Street Fighter II est de loin le meilleur jeu de combat sur consoles. Vous devez absolument vous le procurer !

QUALITE	96%
ADDITION	92%
SON	93%
JOUABILITE	95%
DUREE DE VIE	99%

98% INTERET
environ 550 F

POUR CONTRE

- ▲ Les musiques qui ont été améliorées !
- ▲ Des tas de petits détails dans les décors.
- ▲ Des tonnes et des tonnes d'options.
- ▼ Y en a pas, même en cherchant beaucoup !

WESG

Street Racer est un nouveau jeu de course de Ubi soft. Inspiré de Mario Kart, cette version se veut beaucoup plus méchante. Les pilotes sont en effet plus proches des combattants de Street Fighter que de Yoshi ou Luigi.

Avec d'autres hits comme Zelda III ou Street Fighter II, Mario Kart est sans conteste un jeu qui a marqué son époque. Les programmeurs de chez Vivid Image l'ont si bien compris qu'ils ont imaginé un cocktail explosif. Pourquoi ne pas reprendre le principe de Mario Kart, c'est-à-dire des courses de voitures com-

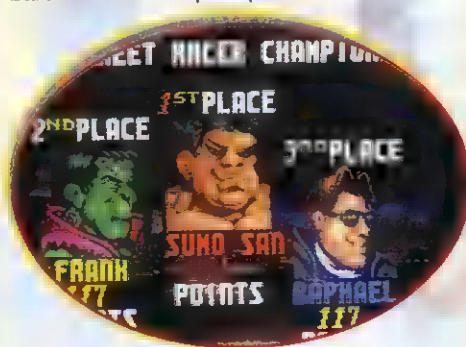
LOGITHÈQUE

Soyons clair : à part Mario Kart, on a du mal à imaginer un autre concurrent à Street Racer. Même principe de jeu, même représentation, mêmes qualités. Cependant, Street Racer apporte un plus : les parties à quatre. Il est cependant difficile de trancher entre les deux. Au niveau de la créativité, la médaille revient sans aucun doute à Mario. On peut en effet reprocher à Ubi Soft de n'avoir pas privilégié l'originalité. Mais le plaisir de jeu est réel, alors inutile de se poser trop de questions et profitons de l'aubaine pour nous éclater deux fois plus !

plètement délirantes, assaisonnées de baston avec des personnages façon Street Fighter ? Banco ! L'idée est excellente, mais suffit-elle à faire un bon jeu ? La réponse au prochain numéro... Non, je ne vais pas vous faire languir plus longtemps.

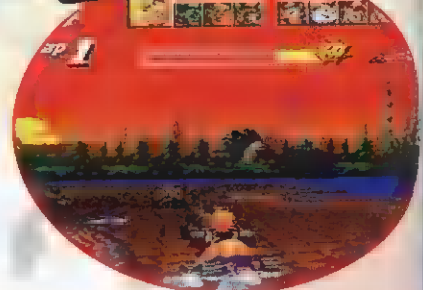
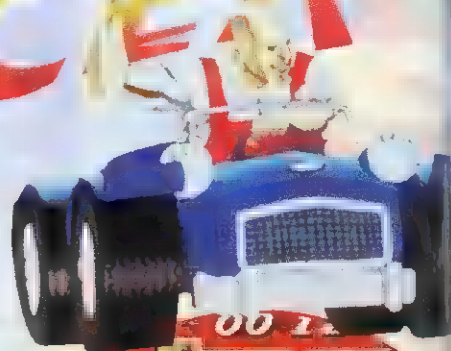
Des circuits et des hommes

Street Racer met en scène huit pilotes complètement barges. Leur passe-temps favori consiste à se mesurer sur tous les circuits du monde. Leurs voitures correspondent tout à fait à leur personnalité dérangée. Par exemple, Helmut Von Pointnegger est un baron allemand réputé pour sa virtuosité à



Avec l'option «custom championship» vous pouvez créer vos propres compétitions. À vous de choisir les circuits désirés et leur succession dans le championnat.

STREET RACER



Le circuit d'Hodja se situe à Istanbul. Sa piste est pavée et tortueuse. Observez bien son tracé car il possède de nombreux raccourcis !



Les grands espaces africains sont propices aux « tirages de bourre ». Dans ce décor, seules les termitières viennent rompre un peu la monotonie du paysage. Dans la savane, la nature a su rester sauvage, vous aussi !



Nom
HODJA
Age
4003 ans
Pays
Turquie



- Point fort : la tenue de route.
- Point faible : la défense.
- Armes spéciales : ● champ de force magique et ■ le tapis volant.
- Commentaire : Hodja est un très vieux magicien (il n'y a qu'à voir son âge) mais c'est un adversaire redoutable lorsqu'il tient un volant. Son véhicule tient plus du tapis volant que de la voiture de course.

LES FOUS DU VOLANT



Nom : BIFF
Âge : 19 ans
Pays :
 États-Uniss



- Point fort : l'attaque.
- Point faible : la défense.
- Armes spéciales : ① les roues de semi-remorque et ② le coup du pit-bull enragé.
- Commentaire : Biff ne se sépare jamais de sa batte de base-ball. C'est un charmant garçon à condition de rester loin de lui.



Voici le terrain de jeu de Frank : un cimetière sordide, dans l'ombre d'une maison hantée. Faites attention aux portions bosselées et remplies de gravillons, la tenue de route ■ ici un élément important.

piloter de vieux coucous de la Première Guerre mondiale. Son bolide peut ainsi se transformer en triplan et prendre les airs pour un vol plané.

Tous les concurrents possèdent un véhicule particulier avec deux armes spéciales. Cependant, tous ont en commun une option <nitro> qui permet d'accélérer comme une fusée pendant un bref instant. Puisque nous en sommes encore aux présentations, laissez-moi vous introduire rapidement les autres fondus.

Voilà Hodja Nasreddin le Turc, le Japonais Sumo San, l'Australienne Surf Sister, Suzulu le sorcier africain, Frank Instein – le petit frère

de la créature du docteur Einstein qui vient du fin fond de la Transylvanie –, Raphaël est italien et, enfin, Biff vient d'Amérique. Au début d'une course, on vous demande d'incarner l'un de ces allumés.

Une petite démonstration ?

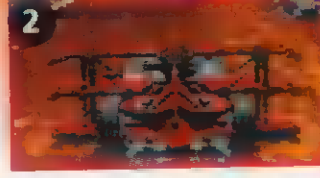
Chacun possède des caractéristiques différentes basées sur la vitesse, la maniabilité, l'accélération, la défense et l'attaque. En plus, le véhicule du pilote sélectionné est affiché avec une petite démonstration de ses capacités. Bien évidemment, chacun des ces cinglés possède des points forts et des points faibles. À vous de prendre le pi-



Nom :
FRANK
Âge : 100 ans
Pays :
 Transylvanie



- Point fort : l'accélération.
- Point faible : la vitesse.
- Armes spéciales : ■ le monstre hurleur et ② la chauve-souris démoniaque.
- Commentaire : la voiture de Frank ressemble assez à un cercueil sur quatre roues. Avec elle, notre ami avait à l'esprit...



Nom :
HELMUT
Âge : retraité
Pays :
 Allemagne



- Point fort : la défense.
- Point faible : l'attaque.
- Armes spéciales : ① scies circulaires et ② vol plané en triplan.
- Commentaire : Helmut est un vieux guerrier habitué à tirer sur tout ce qui bouge. Son engin est difficile à maîtriser mais une fois en main c'est une arme redoutable. Il profite de sa capacité à planer pour griller ses adversaires.

Street Racer

POING



1



NITRO



2



Nom
RAPHAEL
Âge
24 ans
Pays
Italie



- Point fort : la vitesse.
- Point faible : l'accélération.
- Armes spéciales : ① la stéréo étourdissante et ② les spots de la disco infernale
- Commentaire : Raphaël est un play-boy macho. Ses éternelles lunettes de soleil sur le nez, il ne roule qu'en décapotable. Son autoradio lui sert pour se débarrasser de ses adversaires en les assourdissant de disco italienne. Une horreur !



Helmut vous reçoit chez lui : un vieux terrain d'aviation à l'abandon. Il s'agit du circuit le plus « facile » car les trajectoires sont bien délimitées. À vous de faire preuve de ténacité pour en venir à bout.

ote le plus à l'aise sur chaque circuit. Pour un circuit tortueux, mieux vaut une voiture qui tienne la route et qui dispose de bonnes accélérations.

Le plus important n'est pourtant pas là. Non, le plus fou, c'est que vous pouvez jouer à

plusieurs. O.-K., mais Mario Kart le fait aussi, me direz-vous. Sauf qu'il se contente de deux joueurs alors que Street Racer donne la possibilité de s'éclater à trois ou quatre. Et ce, sans aucun ralentissement. Vous imaginez l'exploit ! Pour cela, vous devez posséder le Multitap qui permet de brancher plusieurs paddles sur votre console.

Dans le feu de l'action

À plusieurs, l'écran se divise en quatre bandes de taille identique. Il faut avouer que l'horizon est coupé et que la vision de la piste s'en ressent un peu, mais je vous assure que l'on oublie vite ce détail lorsqu'on est dans le feu de l'action. De plus, Street Racer vous offre deux modes de jeux supplémentaires. Il y a tout d'abord le mode <rumble> qui se déroule dans une arène de taille réduite. Le jeu consiste à se débarrasser des concurrents en les précipitant dans le vide. Si vous



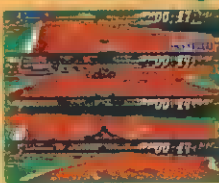
Les bords de mer italiens sont agréables à visiter mais, quand il faut conduire le plus vite possible, cela devient problématique. Il faut faire preuve de grands talents de pilote pour ne pas se payer un palmier tous les cent mètres.



L'Australie vous accueille à bras ouverts. Ici, le choix est simple : combattre pour essayer de vaincre ou périr dans la gueule d'un requin. N'oubliez pas que les voitures ne sont pas faites pour rouler sous l'eau.

Le MODE quatre joueurs

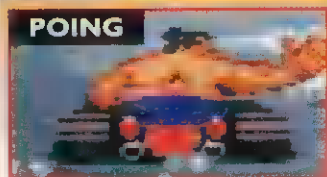
Les courses à quatre sont délicieuses. Le plus incroyable, c'est que le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.



Le mode <rumble> à quatre vous réserve de belles émotions. Attention à ne pas être victime de votre fougue.



POING



1



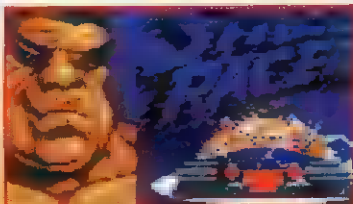
NITRO



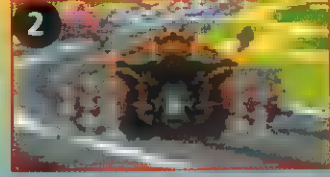
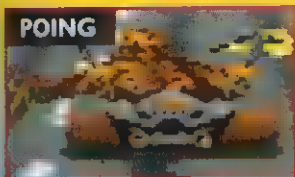
2



Nom
SUMO SAN
Âge
Inconnu
Pays
Japon



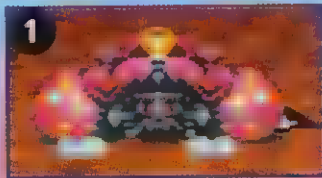
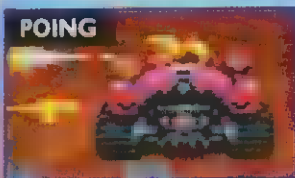
- Point fort : la tenue de route.
- Points faibles : l'accélération et la défense.
- Armes spéciales : ① le sumo splash et ② le choc électrique.
- Commentaire : Sumo San vient du futur. Sa voiture possède des gadgets technologiques très sophistiqués. Cet ancien champion de sumo n'est pas handicapé par son poids, au contraire, il s'en sert comme arme. Avec lui vos adversaires ne feront pas le poids.



Nom
SUZULU
Age
40 ans
Pays
Afrique



- Point fort : l'attaque.
- Point faible : la défense.
- Armes spéciales : ① les lances du sorcier et ② la charge du rhino-féroce.
- Commentaires : la voiture de Suzulu est totalement écologique. Elle est faite à partir de branches d'arbres, de pierres et de peaux de rhinocéros. Il n'hésitera pas à utiliser son gri-gri sur vous si vous tentez de le dépasser.



Nom
SISTER SURF
Age
malpoli !
Pays
Australie



- Point fort : la tenue de route.
- Point faible : pas vraiment !
- Armes spéciales : ① les coussins gonflables et ② le parfum d'extase à l'essence de rose.
- Commentaire : Yaaaoooooh ! Surf est la seule fille de la bande. Elle est pulpeuse, blonde et bronzée. Lorsque les hommes l'aperçoivent, ils perdent aussitôt les pédales. Pratique dans une compétition pour éliminer la concurrence !

souffrez du vertige, essayez plutôt le mode <soccer>. Il s'agit d'un football classique où on pousse le ballon à l'aide de sa voiture. Ici tous les coups sont permis et de toutes façon il n'y a pas d'arbitres !

Le fun à chaque virage

Enfin, si malgré sa richesse le jeu vient à vous lasser, il vous reste à découvrir l'option <custom cup> qui vous laisse une totale liberté pour modifier les courses. Avec ce tableau, il est possible de tout paramétrer. Street Racer est plus qu'un bon jeu, c'est une réussite.

Qui plus est, le jeu est agrémenté de musiques et de bruitages très sympathiques. La jouabilité est excellente, la rapidité et la fluidité sont parfaites. Le fun est au rendez-vous à chaque virage, sans parler des parties que vous pourrez vous faire entre copains. Cette fin d'année s'annonce difficile car il va falloir choisir parmi un tas de bons jeux. Nul doute que celui-ci en fait partie. Je souhaite pour vous que Street Racer soit au pied de votre sapin le soir de Noël !

Longan



EN RESUME

COURSE AUTO
UBI SOFT - 1 à 4 JOUEURS

Street Racer est un sérieux concurrent de Mario Kart. Les deux sont indispensables à tous les passionnés de courses.

GRAPHISME 80%

ANIMATION 92%

SON 87%

JOUABILITÉ 91%

DURÉE DE VIE 90%

92 **INTÉRÊT**
Prix environ 500 F



Seuls les États-Unis peuvent offrir des courses démentes dans des stades bourrés à craquer. Les consignes de course au pays de Biff sont radicales : accélérateur à fond et « lattages » en cascade.

POUR CONTRE

▲ La jouabilité est fantastique.

▲ La diversité des pilotes et de leur voiture.

▲ Les différents modes.

▲ La possibilité de jouer à quatre.

▼ Le manque d'originalité par rapport à Mario Kart.

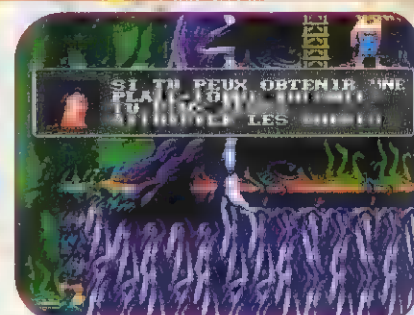
WEST

Avec Flashback et Another World, Delphine Software a marqué de son empreinte la petite histoire des jeux vidéo. Un juriste parlerait même de précédents. Comme je possède le papa et la maman, dans la même famille, je demande le petit dernier : Blackhawk !

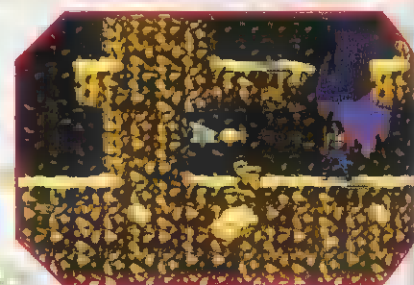
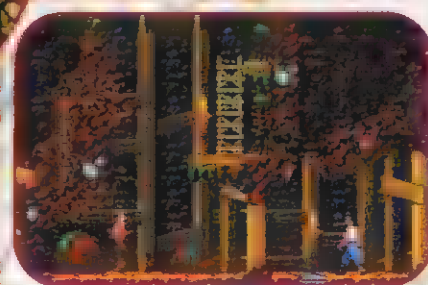
BLACKHAWK

Sur Konsole, le meilleur de toutes les consoles !

Vous êtes Kyle Blackthorne, fils du roi Vlaros et héritier du trône d'Androthi. Vous étiez promis à un bien bel avenir jusqu'à ce que Sarlac et ses troupes d'élite envahissent le royaume, chassent votre famille et assujettissent la population. Bien des années après un exil forcé, et une fois adulte, Kyle n'a plus qu'une idée en tête : chasser Sarlac et ses guerriers Ka'dra Suul de son royaume. L'époque dans laquelle se déroule cette aventure est une sorte de mélange entre l'héroïc-fantasy et un futur apocalyptique. Les montres ne sont pas sans rappeler ceux du plus connu des jeux de rôle, Dungeons & Dragons (la plupart ressemble d'ailleurs à des orcs). La technologie est à un stade beaucoup plus avancée : les armes à feu sont monnaie courante



Entre deux rafales d'Uzi, il est toujours possible de tailler une bavette en passant : les esclaves vous délivrent toujours de bonnes informations.



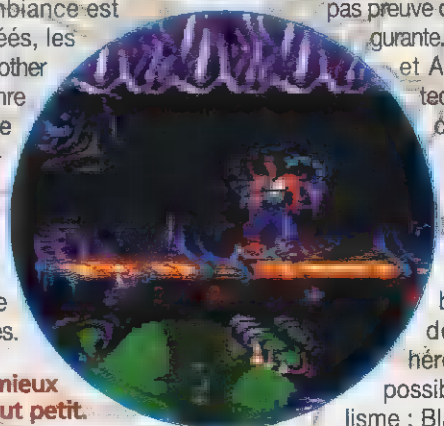
Une trappe n'est jamais bon signe, soit elle fait apparaître une mitrailleuse lourde, soit une légère... ce qui est toujours une mitrailleuse.

LOGITHÈQUE

Dans la même famille, Flashback et Another World sont vraiment des jeux indispensables à toute bonne logithèque sur Super Nintendo. On se laisse entraîner par l'aventure. Un rien de réflexion surmonté d'un zeste d'action suffisent à ces jeux agréables et passionnants... On y goûte une fois et on ne peut plus s'en passer !

et les esclaves de Sarlac utilisent des marteaux-piqueurs lasers. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'ambiance est assez étrange. Une fois créés, les jeux comme Flashback ou Another World ouvrent la voix à un genre nouveau que d'autres se contentent de suivre. Ils misent ainsi sur des concepts qui ont déjà prouvé toutes leurs qualités. Blackhawk fait parti de ces derniers, un brin d'opportunisme et un zeste de surf sur la vague du succès.

Vous l'aurez compris, même s'il a le mérite d'être très bien réalisé, Blackhawk ne fait pas preuve d'une originalité fulgurante. Comme Flashback et Another World, la technique utilisée est celle du rotoscoping, qui consiste à filmer un acteur en mouvement pour ensuite l'incorporer dans le jeu. Le but est de rendre le déplacement du héros le plus réaliste possible. Question réalisme : Blackhawk ne vous



Pour éviter le danger, mieux vaut savoir faire tout petit.

VA Y AVOIR DU SPORT DANS LES CHAUMIÈRES !

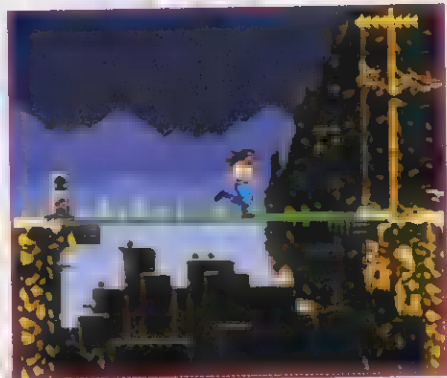


Les différentes animations ont été particulièrement soignées par les graphistes. Elles sont même très nombreuses et particulièrement réalistes, notamment grâce au procédé du rotoscoping.

décevra pas. *A contrario*, ne vous ne vous attendez pas non plus à être surpris : les principaux mouvements du personnage ressemblent à s'y méprendre à ceux de Flashback ou d'Another World. En effet, Kyle (c'est votre nom) dégage, tire, court, saute, grimpe et fait des roulés-boulés exactement comme son homologue amnésique de Flashback. Une nouveauté tout de même à l'actif de Blackhawk : Kyle peut tirer derrière lui sans se retourner. Croyez-moi, c'est un détail qui vaut son pesant d'or et de cachouètes, car lorsque vous êtes pris entre deux feux (cela arrive), vous n'avez guère le temps de vous retourner pour faire face à la menace.



Vous laissez tomber ou pas ?

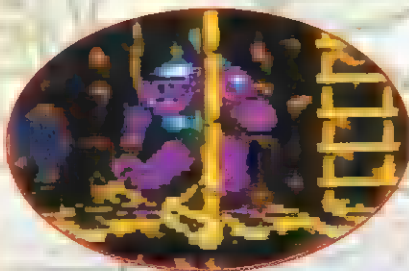


Il court bien, vous ne trouvez pas ?

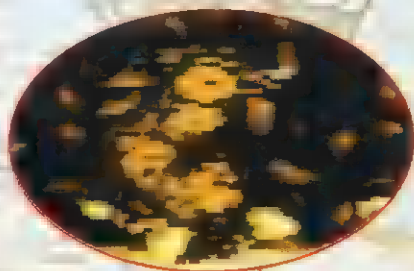
le guide

Pour se faire la main, et éviter de parcourir inutilement le petit livret qui accompagne le jeu, Interplay ■ inclut un mode «entraînement» pour permettre aux joueurs impatientes de comprendre astucieusement, ludiquement et rapidement la plupart des mouvements réalisables ainsi que les différentes utilisations de votre équipement. Malheureusement, et même si j'avoue avoir été séduit d'emblée par l'ambiance de Blackhawk, contrairement à ses précurseurs comme Flashback ou Another World, les graphismes et, d'une manière générale, l'aventure de Blackhawk sont finalement assez répétitifs. Les graphismes et les lieux visités ne se renouvellent pas suffisamment. Les monstres, toujours identiques, sont de surcroît de plus en plus difficiles à dégom-

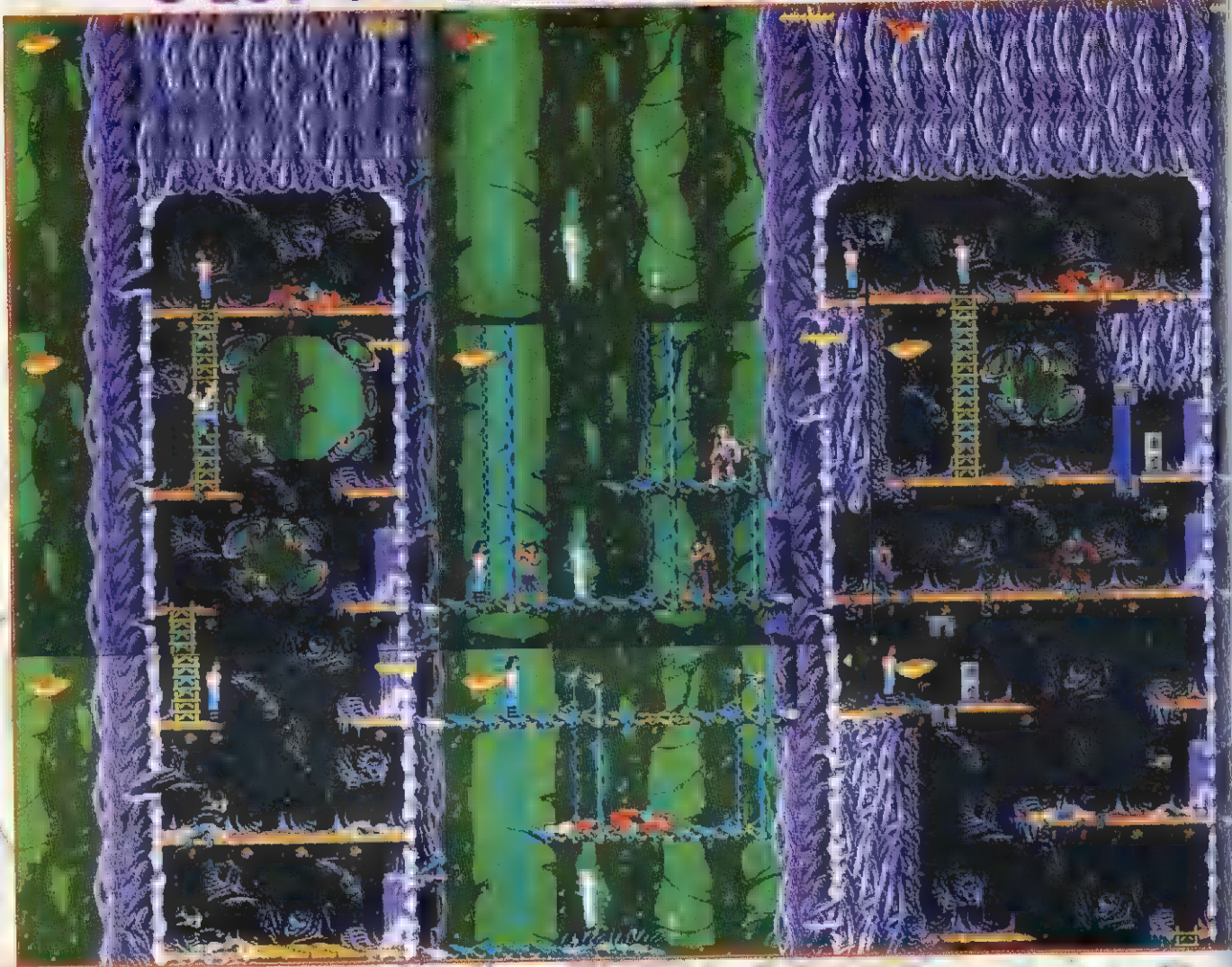
LES MONSTRES



Les monstres que vous rencontrez dans Blackhawk ne sont malheureusement pas suffisamment nombreux pour pimenter l'action. De plus, ■ ont une fâcheuse tendance à tous se ressembler avec, pour seul changement, des couleurs différentes. Un carton jaune ■■ graphistes ! Ils fonctionnent aussi tous sur le même principe qui permet de les éliminer sans difficulté.



C'EST UN UNIVERS IMPITOYABLE

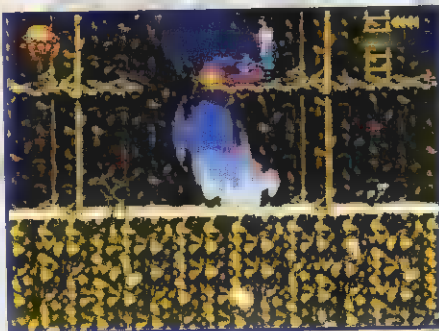


Vous vous en doutez, l'univers de Blackhawk est gigantesque. Uniquement pour ses beaux yeux et pour que vous puissiez vous faire une idée plus précise de ce qui vous attend, nous vous en révélons une petite parcelle...

mer (c'est même assez crispant sur la fin !). De plus, avec une petite douzaine de tableaux, vous parviendrez relativement rapidement et sans trop de problème à la fin de cette aventure. C'est dommage : si Blackhawk

était sorti un an plus tôt, il aurait à coup sûr créé un véritable événement.

Diabou, avec une épée dans le dos.



Trouver des bonus... ça fait toujours plaisir... et ça n'a jamais fait de mal à personne.

POUR CONTRE

- ▲ C'est un nouveau Flashback I
- ▲ Les animations sont très réalistes.
- ▲ Une aventure au long cours.
- ▼ Des graphismes un peu répétitifs.
- ▼ Un scénario sans grande originalité.

EN RESUME

PLAISIR DE JEU
INTERÊT : 1 JOUEUR

Vous connaissez Flashback ? Vous avez aimé ? Alors, à coup sûr, vous adorerez Blackhawk !

GRAPHISME **82%**

ANIMATION **93%**

SON **80%**

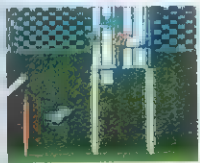
JOUABILITÉ **91%**

DURÉE DE VIE **85%**

86% INTÉRÊT

Prix environ 500 F

DEVENEZ UN AS AU VOLANT DES MICRO MACHINES !



Micro Machines, le jeu le plus fun et le plus convivial de cette fin d'année, arrive sur Super Nintendo et Game Boy.

Aux commandes d'un véhicule miniature, soyez le plus rapide contre la montre ou vos adversaires (jusqu'à 4 sur Super Nintendo et 2 sur Game Boy), sur des parcours tracés dans les environnements les plus délirants : une table d'éco-

lier (attention aux taille-crayons, stylos ou classeurs), un établi (attention aux écrous et boulons, aux tournevis ou à la colle), une table de cuisine (attention aux oranges, au miel ou au lait), un billard...

Le choix de votre pilote vous appartient et le type de véhicules tels que le 4x4, la F1, le tank ou l'hélicoptère est déterminé par le parcours.

Alors à vos marques, prêt... foncez !!!



PRICE *2,19F la minute

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

GAME BOY

SONY GAME LINE
SUR LE
36 68 22 02

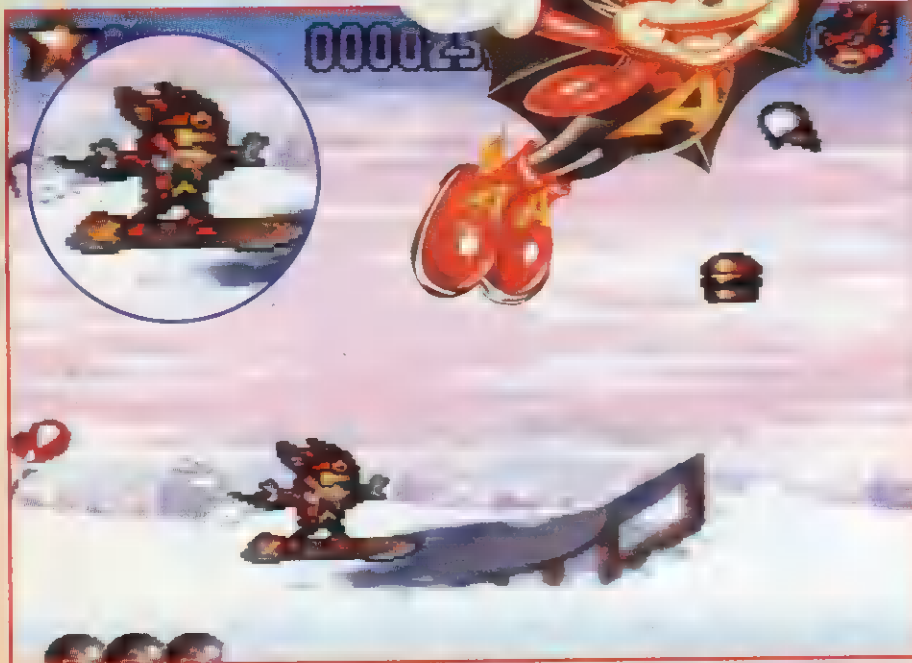
Codemasters®

SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING

AERO

AERO THE ACRO-BAT

Comme toutes les célébrités, Aero a maintenant droit à une suite de ses aventures. Cette suite s'appelle, je vous le donne en mille : Aero the Acro-Bat II ! Qui l'a fait cru...



Dans la phase skate-board, Aero l'acrobate rencontre de très nombreux obstacles. Il peut les franchir grâce aux tremplins.

A la fin de Aero 1, le vil Edgar Ektor est mis hors circuit alors qu'il tentait de s'emparer de Fun Park Land. Aero pensait s'être débarrassé de son ennemi de toujours. C'est compter sans la présence du bras droit d'Ektor : Zero, l'écureuil kamikaze ! Ce dernier sauve son maître *in extremis* alors que celui-ci tombait du dernier étage de son musée des horreurs.

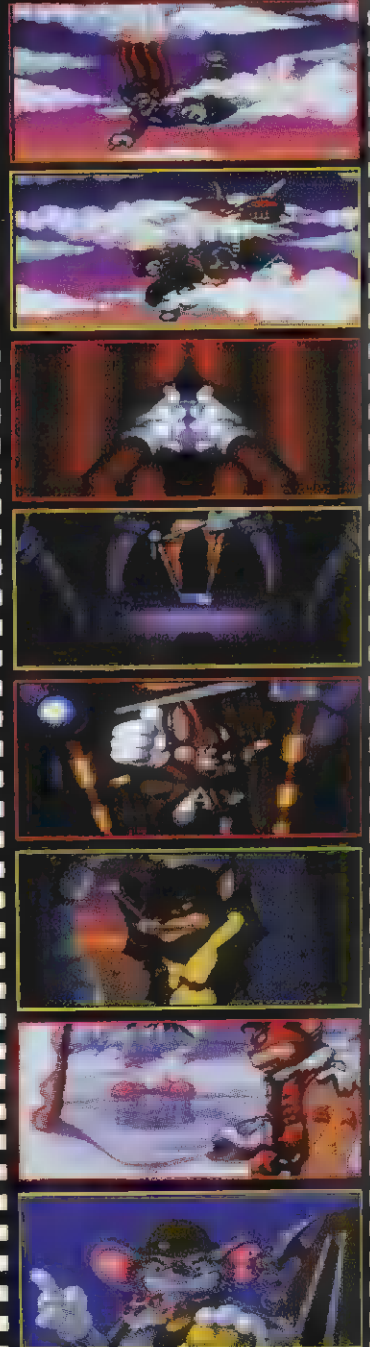
Le plan A ayant échoué, Ektor décide de mettre en route le plan B ! Loin de se douter de ce qui se trame, Aero fait une balade dans les ruines du musée d'Ektor. Il tombe alors sur une porte magique. Curieux, il se glisse à l'intérieur, et c'est reparti pour de toutes nouvelles aventures !

Le coin des nouveautés

Le jeu reprend la maniabilité de son prédécesseur, avec de nouveaux mouvements. Quand Aero saute, il effectue une vrille en diagonale haute ou en diagonale basse. Ça aide pour atteindre des endroits inaccessibles ou pour cartonner les ennemis. Dans les nouveautés, Aero peut maintenant vriller verticalement vers le bas, faire une glissade en pleine course et même se protéger des projectiles avec ses petites ailes.

Aero traverse des tas de niveaux mieux décomposés que dans le premier épisode. La gestion a été revue : plus de niveaux, moins de stages par niveau et des passwords. Le

C'EST BEAU ET ÇA LE RESTERA !



En introduction et entre les niveaux, l'historique vous est donné. Ces images sont, somme toute, extrêmement belles et soignées à souhait. Ainsi, on ne se prive pas de les admirer.

LOGITHEQUE

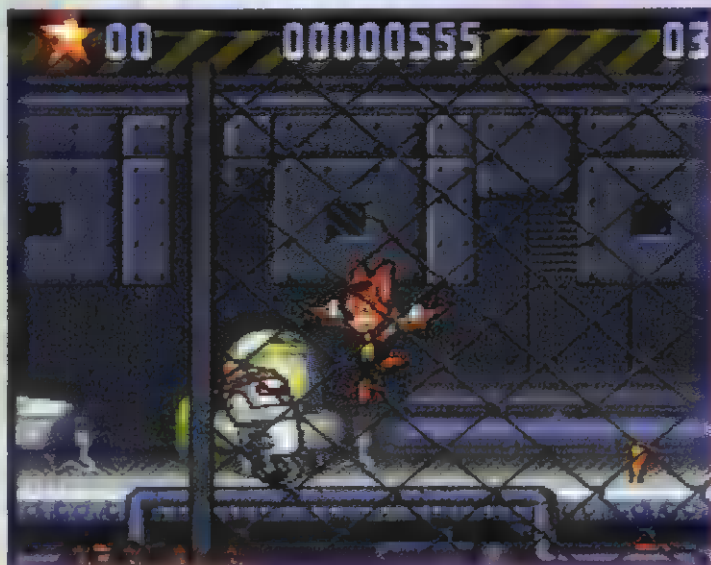
Aero 2 ressemble à Aero the Acro-Bat, ça me paraît évident. Sinon, de par son animation, il fait parfois penser à Cool Spot. Dans certains passages, c'est carrément du Turrigan (train du dernier niveau, niveau de la neige).

12



Les curés sont nos amis. Ils portent des masques de clown et soulèvent leur soutane.

« kif » total ! Les graphismes et les animations ont également été revus. Je crois que c'est clair : c'est nettement supérieur graphiquement. Le nombre de couleurs utilisées est impressionnant et les effets de lumière sont de toute



Le niveau de l'usine est particulièrement éprouvant pour les nerfs de tous les joueurs normalement constitués. Nous vous conseillons avant tout de progresser très doucement (presque sur la pointe des pieds) et avec tous vos sens en alerte (surtout la vue). C'est la clé du succès !

beauté. Certains passages font d'ailleurs penser à de l'image de synthèse. Les animations ne sont pas pour rien dans cette beauté. Une technique autre que celle de la première mouture ■ été utilisée. On a plus l'impression de se trouver devant un dessin animé que devant un jeu.

Question son, je m'attendais encore à entendre quelque chose de magnifique, vu les musiques du premier Aero. Je ne suis pas déçu ! Même si les thèmes ont moins la pêche qu'avant, ils ont au moins le grand mérite de ne pas être soûlants. Franchement, je me de-

mande aussi où ils ont été cherchés des sons d'une telle qualité. C'est beau et ça le restera, foi de Lion !

Du gothique flamboyant

Aero évolue dans des niveaux « à thèmes ». Ça commence dans une espèce d'église gothique. On note un piège assez marrant : des cloches qui oscillent du fond de l'écran vers l'avant (très beau, par ailleurs). Si Aero a le malheur de se placer devant une cloche, il se fait éjecter et vient s'aplatir en zoomant sur la vitre de votre écran !

AERO

fait son numéro !



Aero dispose d'un tas de mimiques remarquables et notamment celles qu'il possédait déjà dans Aero 1. Notez tout de même qu'il a plein d'autres animations, entres autres : la glissade, la vrille verticale et aussi la frime avec ses petites ailes. Quel flambeur !

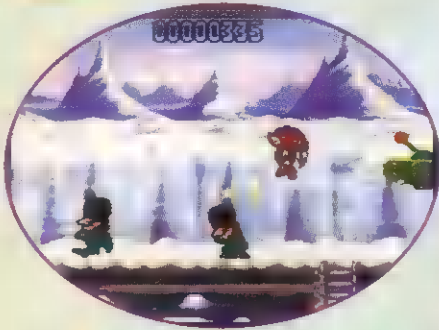


Ça c'est le train, exactement comme dans Turrigan. En résumé, c'est bientôt la fin. Courage, courons !



Voici un exemple de pourcentage que j'ai réussi à obtenir. Pas terrible hein ? Pas facile non plus...

Aero the Acro-Bat 2

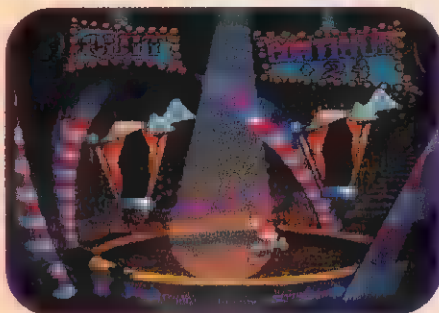


Les programmeurs sont bien des Américains. On doit en effet affronter des Russkofs... Pfff...

Entre chaque niveau, on a droit à des images superbes qui racontent sommairement l'histoire. Aussi, si vous parvenez à chopper le bon bonus dans un niveau, vous accédez à une phase spéciale assez marrante. Une tête vous accueille en zoomant et en lançant un « welcome » digitalisé.

Le bureau des objets trouvés

Ce personnage sinistre cache une vie sous trois petits pots et commence à les balader dans tous les sens avec ses mains agiles. À vous ensuite de trouver où elle est ! Les niveaux sont magistralement longs. Ils comportent de nombreux bonus et encore plus



Voici l'écran des continues. Les machinistes de la poursuite n'arrive pas à suivre Aero.



C'est pas beau ça, ma bonne Dame ? Ces punies viennent du fond de l'écran pour te faire ! On dirait même de l'image de synthèse.

de passages secrets. À la fin de chaque stage, on vous signale – comme pour vous narguer un peu plus ! – le pourcentage du nombre exact d'objets trouvés. Vous serez souvent surpris de n'avoir exploré que 40 % d'un niveau, alors que vous pensiez avoir tout trouvé ! Contrairement à la tradition, on n'a pas le « un boss par fin de niveau ». Non, c'est selon le

bon vouloir des programmeurs. Que dire de plus, sinon que ces boss sont jolis et très agressifs.

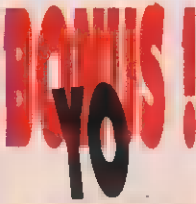
Je ne passe tout de même pas à côté de la joie de vous parler du deuxième niveau qui se distingue de ses petits camarades. Ici, Aero fait du surf des neiges. Quand il saute, vous réalisez des figures acrobatiques en le faisant tourner sur lui-même. Vous êtes noté comme dans une compétition ! Sinon, c'est de l'exploration non-stop avec des pièges vraiment



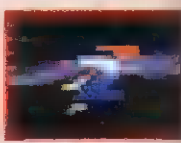
Dans le monde de la zicmu, très apprécié par notre maquettiste psychédélique, on rencontre des CD.

Propulsé par une cloche, Aero l'acrobate vient s'écraser magistralement le nez sur votre écran. Une animation très réussie, vous ne trouvez pas ? Notez également que dans le verbe « propulser », on retrouve « pulser ». Ça va faire plaisir à Djabou ça...


BONUS !




YO




Pour effectuer deux vrilles.




Une vie en plus, c'est utile.




Énergie en plus, ça peut servir.




Une étoile pour projectile.



Une vrille de feu, très puissante.



Lui, c'est des points en plus.



Pour accéder à un bonus stage.

Boss, bess, biss, buss, boss !

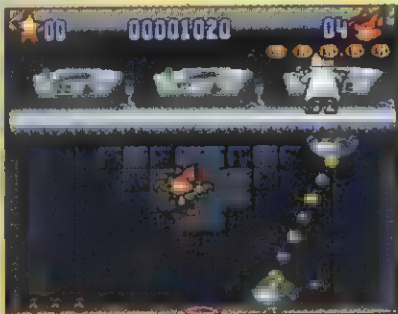
Les boss ne sont pas placés régulièrement dans le jeu. Ils viennent quand ils veulent et quand ça leur chante. Peut-être y en a-t-il d'autres ?



Sur une piste de skate-board, cet ours des glaces se roule en boule. Heureusement que son énergie est affichée en haut à droite.



Le même boss qu'avant, sauf que cette fois-ci vous pouvez tomber dans l'eau à droite et à gauche. Prudence est mère de sûreté.



Le Dr Dis (et non pas dix) a tout plein de machines infernales. Il les sort toutes pour vous mettre des bâtons dans les ailes.



Edgar Ektor en personne. Un petit peu long à battre mais si vous avez un bon stock de vies, ça ira sans trop de problèmes.

WELCOME !

Ce bonus stage, on peut s'y entraîner dans le menu des options ou y accéder durant le jeu. Cette tête vous accueille d'un « welcome » terrifiant et vous permet de gagner une vie, au maximum. Faites attention, car elle peut tricher. Restez attentif.



AERO VOLE I

- B : sauter et vriller
- A : regarder l'ennemi
- Y : tirer des boules
- L : glisser ou vriller vers l'arrière

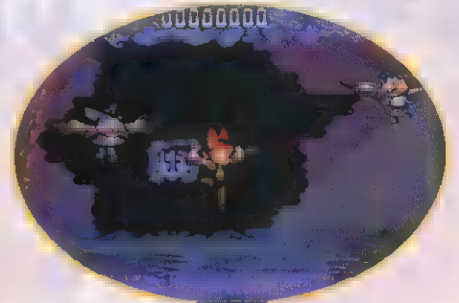
POUR CONTRE

- ▲ Musiques de qualité.
- ▲ Animations de qualité.
- ▲ Graphismes de qualité.
- ▼ Vraiment pas grand-chose.

énervants et des ennemis à la limite du supportable. Sur une cartouche de 16 Mb, les programmeurs d'Iguana, à qui l'on doit NBA Jam, ont fait tenir un excellent jeu de plate-forme.

On regrette toutefois que ces mêmes programmeurs n'aient pas pris la peine d'utiliser toutes les possibilités techniques de la machine. Ainsi, on a peu de traces de zooms, rotations et autres. Pas de regrets de toute façon : Aero 2 est un jeu de plate-forme de qualité qui vous collera à l'écran de votre télé pendant longtemps, surtout si vous tentez d'obtenir 100 % par niveau !

Lion the Acro-Bat 2



Aero vient de rencontrer des collègues, malheureusement, ceux-ci sont plutôt antipathiques.



EN REVUE

PLATE-FORME
SUNSOFT à l'œuvre

L'indigne suite de son prédécesseur. C'est très beau et ça se joue sans problème. Du tout bon, quoi !

GRAPHISME 92%

ANIMATION 92%

SON 92%

JOUABILITÉ 90%

DURÉE DE VIE 90%

92 **INTÉRÊT**

Prix environ 450 F

WEST

Depuis 1982, le mois de décembre est le rendez-vous attendu de tous les fans de La Guerre des étoiles (Star Wars, en anglais dans le texte). Cette année c'est au tour du dernier chapitre, Le Retour du Jedi. Va-t-il clore la série en beauté ?

Suite et fin, donc, de la plus célèbre trilogie de la planète. L'histoire de ce troisième volet commence là où prend fin celle du deuxième, étonnant non ! Pour ceux qui ont raté les épisodes précédents, je résume la situation : Han Solo, le sympathique mercenaire, est tombé dans un piège imaginé par Darth Vader dans la cité céleste Bespin.

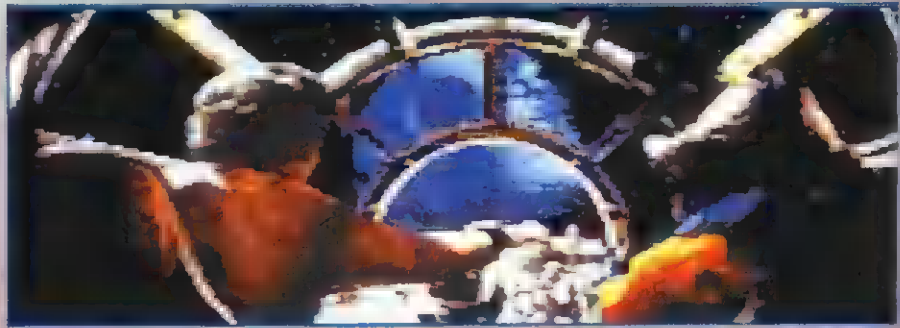
Han Solo a besoin de vous

Après avoir été plongé vivant dans un bain de carbone (ce qui n'est déjà pas si agréable), il est remis au plus infâme gangster de la galaxie : Jabba le Hutt. En effet, Solo avait une dette envers ce brigand visqueux. Son corps congelé est désormais exposé comme une vulgaire potiche. Mais Han a des amis qui ne l'oublient pas.

LOGITHÈQUE

Star Wars, Empire Strikes Back et Return of the Jedi constituent une suite logique, au cinéma comme sur console. La question que tout le monde se pose est « quel est le meilleur des trois ? ». Si le premier a une capacité de 8 Mb, le second de 12 et celui-ci de 16 Mb, cela indique une progression régulière de la durée de vie des jeux. Donc, avantage ■ petit dernier. Le plus abouti techniquement est certainement cet épisode : mode 7 plus rapide, graphismes plus fins, musiques et bruitages plus nombreux, ... Vous m'avez compris ! Return of the Jedi ■ veut le monsieur plus de la série.

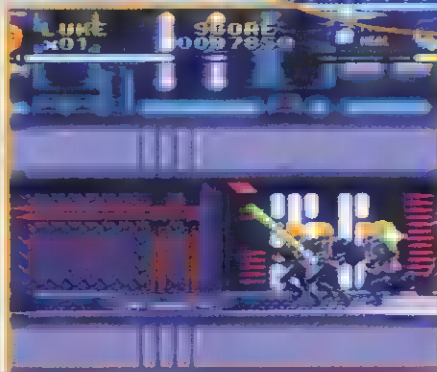
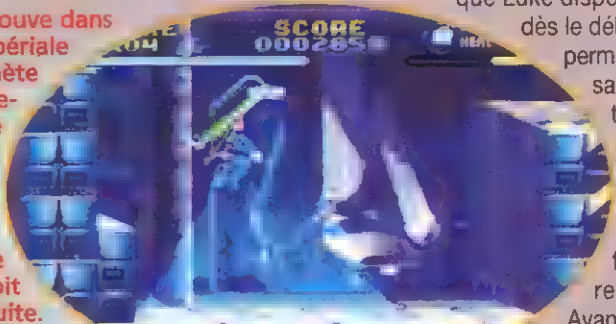
RETURN OF THE JEDI



Le bouclier protecteur de l'Étoile de la mort est abaissé. Calrissian en profite pour attaquer, avec le Falcon Millenium, la base de l'Empire.

Le jeu débute, une fois n'est pas coutume, sur un niveau représenté en mode 7. Vous dirigez un landspeeder sur la surface de la planète Tatooine. À l'intérieur se trouvent Leia, Luke et Chewbacca. Ces trois compères ont décidé de porter secours à leur ami. Une fois à bon port, vous voilà

Luke se retrouve dans la base impériale de la planète Endor. Celle-ci procure l'énergie nécessaire au bouclier protégeant l'Étoile noire et doit être détruite.



Lorsqu'un des personnages ramasse ■ <Death Star Bonus>, il voit ■ mouvements décomposés en plusieurs images. Cela permet de se déplacer plus vite en évitant les tirs ennemis.

dans le repaire de Jabba. Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi eux lequel va se charger de la mission.

Dans certains niveaux, vous n'avez pas le choix : un seul personnage vous est imposé. Le principe de jeu est le même que dans les deux précédents. À part le fait que Luke dispose de la Force dès le début. Celle-ci lui permet d'utiliser son sabre laser à distance, de parer les coups, de disparaître à la vue des ennemis et, enfin, de récupérer de l'énergie.

Avant de libérer Solo, les comparses de Jabba vous donneront bien du fil à retordre. Sans parler de son animal domestique : un rancor d'au moins vingt mètres de haut.

Un boss gigantesque !

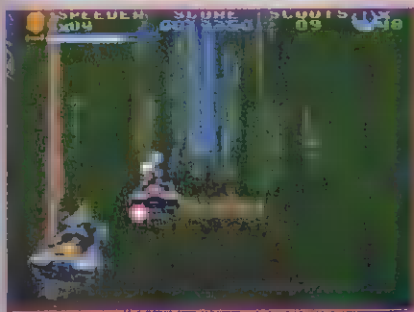
Ce rancor est caché dans les profondeurs de cavernes sombres et humides. Graphiquement très impressionnant, ce boss est sans doute l'un des plus gros qu'il m'ait été donné de voir sur Super Nintendo. Il est tellement effrayant que, la première fois, la stupeur fige tous vos muscles et vous empêche d'avoir la moindre réaction. D'ailleurs, il faut noter que la plupart des boss du Retour du Jedi sont de taille respectable. D'accord, ils sont assez pixé-

LE JEDI

lisés mais c'est plus agréable de lat-
ter du monstre à grande échelle ! Après
avoir défait Jabba, la chaleur du désert
cède la place à la fraîcheur de la forêt
d'Endor. Vous enfourchez un speederbike
et survolez le sol à vitesse grand V, pour-
suivi par des éclaireurs.

Des ours peluche

Ce niveau en mode 7 vous représente de
dos sur votre engin. Si l'action est rapide,
il s'agit aussi du plus moche de tout le
jeu. Je dirais même plus, je crois que c'est
le plus laid sur l'ensemble de la trilogie.



Chevauchant un speederbike, Luke
doit éviter les arbres et les tirs d'un
éclaireur appartenant aux unités
de reconnaissances des troupes
de choc. Ce niveau est malheureuse-
ment le plus bâclé du jeu.



Wicket ne dispose que d'un arc
rudimentaire pour se défendre.
Comptez sur lui pour se débrouiller
dans la forêt d'Endor : il la connaît
comme sa poche !



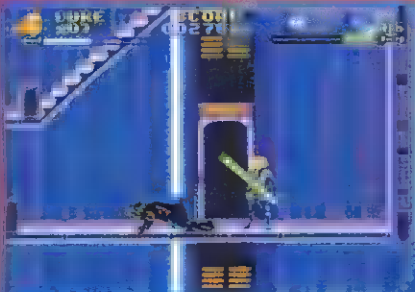
Chewie préfère prendre de la hauteur
pour éliminer les soldats de l'Empire.
Parfois, sa grande taille le gêne
un peu en combat, mais sa résistance
est bien appréciable.

La couleur verte prédomine, c'est normal
(on est dans un bois !), mais pourquoi
bave-t-elle sur l'ensemble du décor ? Cette
course est la vraie fausse note du jeu.
Au cours de la bataille d'Endor, vous di-
rigez Wicket, armé de son arc, à travers
deux niveaux se déroulant dans son vil-
lage perché dans les arbres. Il s'agit d'un



Lucky Solo tire plus vite que son
ombre. Ce soldat de la marine
impériale accuse l'impact du laser
tandis que Han a déjà remis son arme
dans son étui, mais ce n'est pas fini
pour autant car l'empire à plus
d'un tour dans son sac.

LES BOSS DES BOSS



Quel cruel dilem-
me, quel sacrifice
à faire, pour
un lieu de
devoir affronter
son propre père
en combat à mort !
Le dénouement
sera terrible pour
Luke, une fois
la lutte achevée.



Luke découvre
pour la première,
et la dernière
fois à visage de
son père. Sans
doute un choc !



Attention, l'empe-
reur Palpatine
semble un être
fragile au premier
abord. Ne vous y
fiez pas : sa maîtrise
de la Force
le rend pratique-
ment invulnérable.
Le combat sera
vraiment chaud.



L'empereur est
certainement le plus
grand des méchants.
Mais il n'est pas
si invulnérable
qu'il paraît.

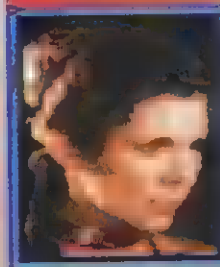
Album de famille



Han Solo est un mercenaire au grand cœur. D'ailleurs, lui et Leia filent le parfait amour. Son arme est un puissant laser blaster, qu'il manie avec dextérité.



Luke Skywalker est du côté de la force. Son sabre laser, l'arme des Jedi, est sa seule arme. Fils de Jedi, ses parents sont des héros.



Leia est une princesse. C'est la sœur de Luke, elle s'entend bien avec son père qu'avec son oncle. Elle aime les hommes en tournant la tête.



Wicket est un Ewok. Il vit avec ses compagnons dans la forêt d'Endor. Il est petit mais costaud ! Avec son arc, il aidera à anéantir la base de l'empire.



Chewbacca fait partie de la race des wookies. C'est le fidèle compagnon de Han Solo. Tendre et affectueux, c'est un excellent tireur à l'arbalète laser.

petit ours assez primitif, mais qui est loin d'être idiot. Lui et ses compagnons Ewoks sont réputés pour leur bravoure et leur ingéniosité. La faune est assez sauvage et notre ami a fort à faire.

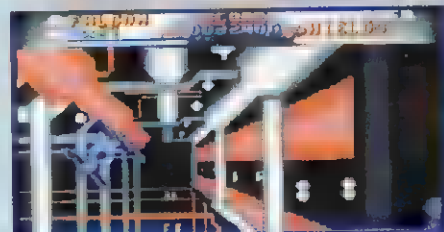
À chaque fois que Wicket tire à l'arc ou saute, il émet un cri caractéristique, du genre « Tiiweee ! ». À ce propos, tous les sons du jeu sont digitalisés à partir du



Armée de **gamorreens** fouet, Leia fait face aux gardes gamorreens de Jabba. Leur lâcheté n'a d'égale que leur cruauté.



Le Falcon Millenium survole la surface de l'Étoile de la mort qui tue. Des chasseurs stellaires et des TIE intercepteurs vous prennent en chasse. Impossible de se balader *incognito* dans ce bled !

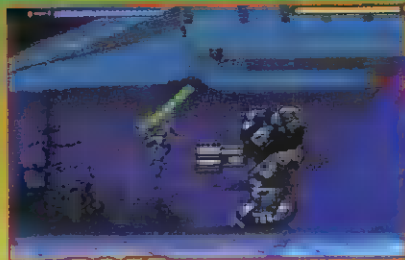


La vieille casserole volante qu'est le Falcon est encore assez rapide pour semer les chasseurs impériaux. Pour détruire le générateur de l'Étoile de la mort, vous devez auparavant piloter dans des dédales de tuyauteries au cœur même de la base.



Le jeu débute lorsque Luke, Leia et Chewbacca décident de porter secours à leur ami Han Solo. L'aventure n'est que commencer.

DES BOSS ET DES GNONS



Ce robot est un soldat d'apesantueur de l'Empire. Il est largué à partir du vaisseau qui effectue la navette entre l'Étoile noire et la planète Endor. Je vous laisse vous amuser ensemble...



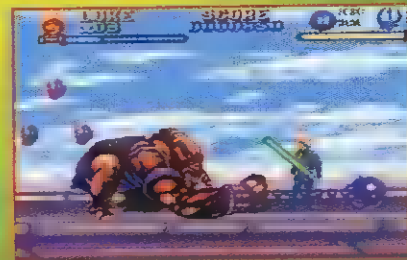
Gorancor est l'animal domestique de Jabba le Hutt. Sa taille très impressionnante en fait l'un des plus gros boss de l'histoire de la Super Nintendo. Je vous souhaite bon courage...



Cela est une femme, mais elle ne laisse pas effrayer facilement pour autant. Ce monstre va apprendre à connaître un peu mieux le caractère d'une princesse. Je n'aimerais pas être à sa place.



Voici l'infâme Jabba le Hutt. Il règne sur une équipe de brigands prêts à tout pour un peu d'argent. Les personnes qui l'ont approché ne sont plus là pour en parler!



Sur la barge qui survole Tatooine, Luke doit se débarrasser d'un boss qui n'existe pas dans le film. Qu'importe, ce petit détail n'est pas une entrave au plaisir de casser du boss...



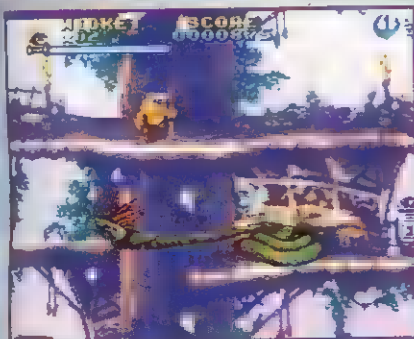
Une armada de destroyers vous attend dans l'espace. Les niveaux en mode 7 ont été améliorés par rapport aux épisodes précédents.

film. Associés aux musiques originales de John Williams, cela donne un environnement sonore exceptionnel.

Dans la continuité

On peut toutefois regretter un manque d'innovations. Mais il s'agit d'un parti pris, celui de la continuité. Quelques améliorations sont à souligner. Les niveaux en mode 7 sont plus fins, un personnage supplémentaire (Wicket) est présent et la difficulté est mieux dosée que pour l'épisode précédent. La longueur des vies est acceptable (une vingtaine de niveaux), même si le jeu se termine en quelques heures en mode « facile ». À part quelques exceptions, le jeu respecte l'intrigue et les décors du film, les puristes ne seront donc pas déçus.

Longan



Wicket, l'Ewok de la planète Endor, est d'un grand secours. Sa connaissance du terrain le rend même indispensable. R2D2 fait ici office de sauvegarde de position dans un niveau.

POUR CONTRE

- ▲ La musique de John Williams.
- ▲ Les niveaux en mode 7 sont améliorés.
- ▲ Les boss sont plus gros.
- ▼ Certains niveaux sont bâclés.
- ▼ Peu d'innovations par rapport aux volets précédents.

EN RESUME

Si vous possédez les deux premiers volets de la trilogie, je ne vois pas comment vous pouvez passer à côté de la dernière partie.

GRAPHISME 90%

ANIMATION 88%

SON 95%

JOUABILITÉ 89%

DURÉE DE VIE 85%

91 INTÉRÊT
Prix environ 500 F

2 LEGENDES DU CINÉMA

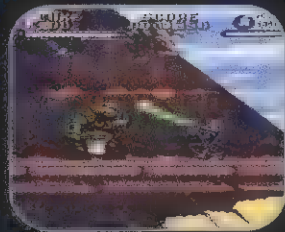
Super

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI



233 de la Croix-Nivert,
75015 Paris.



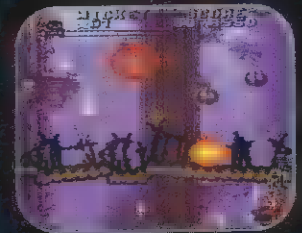
EMA. 2 SUPER JEUX.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All other marks are the property of their respective owners.

INDIANA JONES

Greatest Adventures



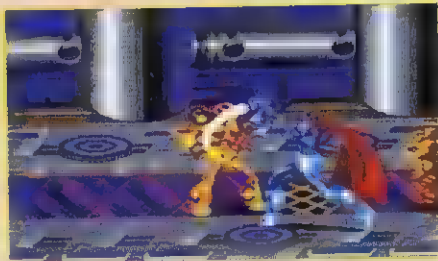
© 1984 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Indiana Jones and the Temple of Doom™ is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts Logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

WEST

SUPERMAN

Les superhéros passent leurs nuits à sauver les veuves, les orphelins, les vieux, les vieilles, les animaux et les enfants... Vu leur grand âge, ils ont décidé de prendre quelques mois de repos. Superman a du travail !

Superman ne va pas chômer : une mystérieuse racaille, que personne n'a jamais vue, a envahi les rues de la ville. Elle a décidé de prendre le contrôle de la ville en quarante-huit heures. Assez osé de sa part, quand on sait que Superman peut voler, envoyer des rayons laser en clignant des yeux, ou défoncer des murs rien qu'avec ses poings ! Les sbires de cet étrange personnage ont de gros soucis à se faire, car Superman, alias Clark Kent, se prend pour un des héros de Final Fight, j'ai nommé : Haggar et Cody. Comme eux, il frappe tous ceux qui lui tombent sous la main, sans faire le moindre détail. Normal, il est la vedette d'un beat'em all, et son terrain de chasse c'est la rue. Inutile donc de s'attarder sur les décors des



Les ennemis deviennent vraiment collants dans ce niveau. N'hésitez pas à utiliser vos bombes.

niveaux. Comme vous pouvez vous en douter, les graphistes se sont fortement inspirés des comics américains ! Pleins de couleurs et tout et tout ! Les musiques, quant à elles, sont traditionnelles. Rien de génial, quoi !

Bagarres de rues

Les rues grouillent de gugusses et de zozards en tous genres. Elles ont vraiment besoin d'être nettoyées. Superman s'en charge gratuitement pour nous. Sympa le gars ! Souvent, les méchants arrivent par groupe de trois. Ils n'hésitent pas une seconde pour sortir des barres de fer et vous lasser la tronche.

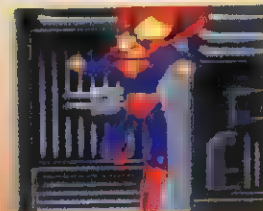
Rendez-leur la pareille, mais gardez votre calme et votre sérieux car un gros monstre vous attend à la fin du niveau. Contre lui, il est conseillé d'utiliser votre mégapouvoir (une sorte de bombe qui détruit presque tout). Et hop ! on passe au niveau suivant, là où Superman perd la vie. Aie ! *mama mia*,



Vous venez de vous ramasser un pain en pleine figure. Ça fait mal ?

Superman en pleine action !

Comme vous vous en doutez, les programmeurs n'ont pas négligé l'animation. Ils ont vraiment fait du bon boulot ! On leur dit un grand bravo et on les salue bien bas !



Regardez notre petit Superman. Il est tout joyeux parce qu'il peut tout faire voler, marcher, donner des coups... Bref, il est heureux !

LOGITHÈQUE

Batman est sans aucun doute le beat'em all qui a servi de modèle aux concepteurs de Superman. Mêmes graphismes, mêmes musiques, même ceci, même cela... Bref, tout pareil comme Miguel, quoi ! Notez aussi que ces deux softs ne proposent pas d'options deux joueurs ! C'est vraiment regrettable.

VOUS CONNAISSEZ CERTAINEMENT L'HISTOIRE ?

Il y a des années de la planète Krypton, Kall-El échoue sur la Terre. Adopté par les Kent, il grandit sous le nom de Clark Kent. Un jour, un rayon cosmique lui donne ses super-pouvoirs et son passé. Clark Kent prend l'identité de Superman pour combattre le mal. Malheureusement, Doorn, un très vilain, a le dernier mot et parvient à le tuer. En ce la fin ? Non, sur la code génétique de Superman est inscrit dans les ordinateurs de sa base secrète. Ces derniers réactivent à la fin de la nuit. Pendant ce temps, trois autres Superman voient le jour : un Superman, un Superman ; Superboy, un clone raté de l'original ; et un extraterrestre qui est une version de Superman, et qui est le plus puissant.



Superman est vraiment incroyable. Avec simplement le bout des doigts, il arrive à soulever un amas de ferraille de deux cents kilos.

horreur et désespoir ! Mais qui va finir le jeu maintenant ? Les Superman de l'ombre, évidemment ! Ils sont quatre et ils attendaient le bon moment pour reprendre le flambeau. Ils possèdent à peu près les mêmes pouvoirs que leur géniteur et sont prêts à se sacrifier pour sauver la ville. Les huit niveaux qui les attendent leur réservent bien des surprises ! Les obstacles sont plus nombreux et le scénario plus intéressant. Quand un de nos héros est fatigué, son copain prend le relais. Et ainsi de suite jusqu'au dernier niveau, où Superman réapparaît !

Superman, le vrai

Tout le monde pensait qu'il était mort... Que nenni ! Il a repris quelques forces pour s'occuper tranquillement du mégaboss qui, à la surprise générale, est un de vos quatre compatriotes. C'est le moment où jamais de montrer qui est le vrai Superman dans cette his-

Les attaques du vrai Superman !

Nous avons réussi à surprendre Superman durant son entraînement personnel, sans nous faire remarquer. Je dois dire qu'il est vraiment très impressionnant, surtout quand il est en forme !



1 Superman se prend pour un aigle !



2 Un bon coup de rayon laser, très efficace.



3 Le coup de coude fait très mal.



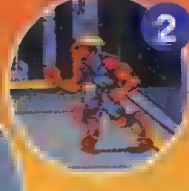
4 Utilisez sans cesse votre poing !

Les superméchants !

Les supervilains méchants sont tous aussi affreux les uns que les autres. Pour preuve, regardez donc ces photos prises sur le vif !



1



2



3



4



5

1 Méfiez-vous de l'homme à canons. Il ne fait pas de cadeau ! 2 Voilà un monstre qui a deux cornes. Il est cocu ! 3 Un second monstre, cette fois avec des écailles en plus ! 4 Les vaisseaux volants circulent en ville. 5 Ce punk est vraiment très laid comme un bœuf.

Il y a cinq Superman qui vous attendent !

Il existe ■ tout cinq Superman. Il sont tous très, très forts et veulent voir le triomphe du Bien sur le Mal ! Eh ben ! ils ont du boulot : les rues grouillent de méchants ■ de vilains pas très beaux.



1 Voici le vrai et l'unique Superman.



2 Tiens, voilà le Superman Cyborg.



3 Lui, c'est le Superman au maillet.



4 Superboy est né. Il est gentil mais sans plus.



5 Écarlate Superman ne ■ laisse pas faire.

La info cachée du second niveau !

Une usine, située ■ l'ouest de la ville, ■ été envahie par des vilains méchants. Superman, sans perdre de temps, se rend là-bas pour vérifier ■ qui se passe. Rapidement, il rencontre deux ennemis 1. Bing, bang ! C'en est fini d'eux.



Il s'avance, passe devant un panneau 2 et soulève à mains nues une voiture de plusieurs tonnes ■ Les ennemis vont être cueillis ■ froid !

Super power à utiliser sans modération !

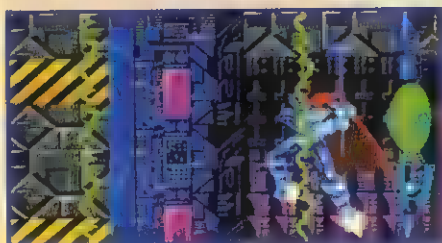


toire ! Superman est un bon soft : scénario béton, graphismes sympa et plusieurs personnages pour s'éclater. La difficulté du jeu est assez bien corsée !

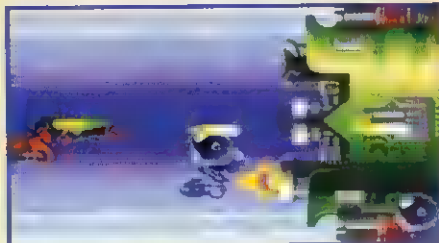
Sans un petit problème sur les options, ce jeu serait un hit : on ne peut pas jouer à deux simultanément ! C'est dommage, sur-

tout pour une licence aussi renommée que Superman ! Que voulez-vous, la perfection ne court pas les rues... Si vous recherchez l'éclate, vous trouverez votre bonheur avec Superman. Si vous voulez délirer avec un copain, vous êtes mal tombé !

Maître Dav



Les barrières électriques ne pardonnent jamais. Faites donc très attention...



Encore une partie du genre shoot'em up. Il y a vraiment tout ce qu'il faut dans ce jeu.



POUR CONTRE

- ▲ On peut prendre plusieurs personnages !
- ▲ L'animation est nickel !
- ▲ Un scénario en béton armé.
- ▼ On ne peut pas jouer à deux simultanément.

Des moments à se mettre sous la dent !

Les moments que vous rencontrez à chaque fois de jeu sont si intéressants que nous avons décidé de les appeler les moments à se mettre sous la dent !



- 1 Une bataille épique d'horreur contre un boss.
- 2 Superman dans une situation délicate.
- 3 Superman dans une situation délicate.
- 4 Superman dans une situation délicate.

- 5 Superman contre le boss final.
- 6 Superman contre le boss final.
- 7 Détruisez les cailloux d'acier en haut et en bas de l'écran.
- 8 Le boss final apparaît, c'est le Superman qui l'a vaincu.

EN RESUME

GRAPHISME 86% ANIMATION 90% SON 85% JOUABILITÉ 90% DURÉE DE VIE 88%

On ne peut pas jouer à deux simultanément.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	88%

86% INTÉRÊT
Prix 550 F

Découvrez les trucs et astuces
des meilleurs jeux de l'année !

3615 KONSOOL

Pourquoi aller chercher ailleurs ce que tu ne trouves que chez nous ?

- Actraiser - Aladdin - Another World - Batman Returns
- - Bubsy - Chuck Rock 2 - Desert Strike - Dr Mario -
- Dragon Ball z 2 - Equinox - Fatal Fury - Flashback -
- Hook - Kick Off - John Madden - Mario is Missing -
- Mickey Mouse - NBA JAM - Power Blade - Prince of
- Persia - Ranma 1/2 II - Robocop 3 - Shadow Warrior -
- Soul Blaster - Star Trek : The Next Generation - Street
- Fighter 2' - Super Mario World - Tasmania - Top Gun
- 2 - Tortue Ninja - Turbo Racing - Universal Soldier -
- Wing Commander 2 - Young Merlin - Zelda 3 - Zool...

par téléphone
36 70 53 89

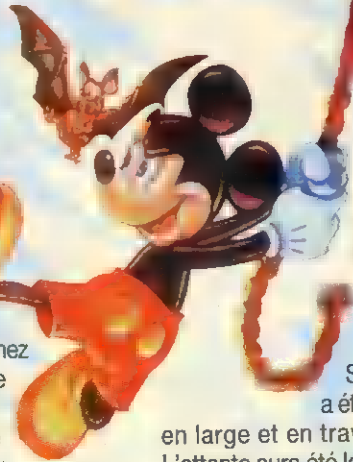
WEST

MICKEY MANIA

Hou, je ne dirai pas que Mickey Mania est le jeu de l'année. Je ne dirai pas non plus qu'il est le plus fantastique des jeux de plate-forme sur la Super Nintendo. Mais je dois bien avouer qu'il est génial ! Tout simplement...

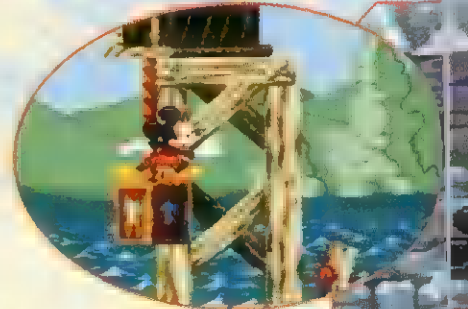
Pour une fois, Disney n'est à l'origine de Mickey Mania ! C'est Sony. Bien connu de par chez nous, Sony a obtenu une licence exclusive du géant du dessin animé, pour produire le jeu de plate-forme... qui tue ! Eh bien, on peut dire qu'ils ont réalisé un véritable chef-d'œuvre !

Un coup de maître qui, j'en suis sûr, rendra vert de jalousie le géant Capcom. Rappelez-vous, il y a deux ans, l'éditeur japonais sort son Mickey, il s'agit alors d'un jeu de plate-forme - agréable à jouer - qui, malheureu-



sement, nous a laissés sur notre faim. Même s'il s'est vendu comme des petits pains, Mickey à la « sauce Capcom » n'a pas eu de bonnes critiques. Au contraire, il s'en est pris plein la tronche : trop facile, trop repompé, pas assez novateur... Bref, une montagne de critiques destructrices !

Sony, loin d'être stupide, a étudié le problème en long, en large et en travers, durant deux ans. L'attente aura été longue, mais le vaccin arrive enfin. Nom de code : Mickey Mania ! Je vous arrête tout de suite si vous pensez que Sony a plagié le jeu de Capcom ! Interdiction



Pour ne pas vous faire repérer, vous vous cachez sur cette grue.

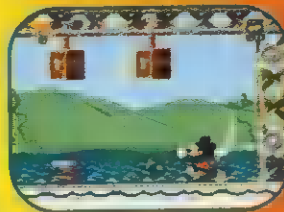
formelle de croire que Mickey Mania n'est qu'une pâle copie de Mickey. Le seul point commun entre Mickey et Mickey Mania, c'est... Mickey ! Elle a douté d'elle, la souris des studios Disney, après le clash de « Mickey sauce

LOGITHÈQUE

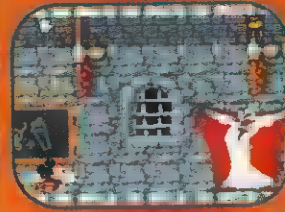
Vous vous souvenez sûrement tous du premier Mickey de Capcom, testé dans Banzai numéro 9 (que le temps passe vite). Il était un peu moins tout : un peu moins jouable, un peu moins long... Bref, un peu moins bien que le fantastique Mickey Mania de Sony.

DES AFFREUX PAS SI VILAINS QU'ÇA !

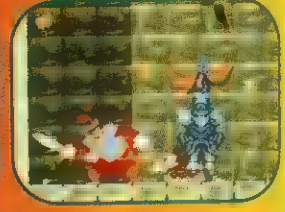
Même s'ils portent le nom de « boss », vous constaterez que les monstres de fin de niveau ne sont pas aussi laids qu'on peut le penser. Ils sont assez beaux, bien vêtus... et sourient de temps en temps ! C'est pas fantastique ?



1 Détruisez les petites roues de droite, en évitant les bombes qui tombent.



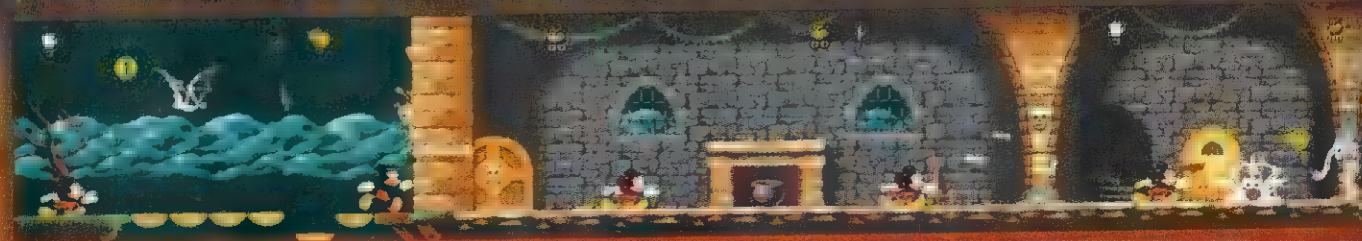
2 Le magicien a plus d'un tour dans son sac. Soyez prudent, car la moindre erreur est fatale.



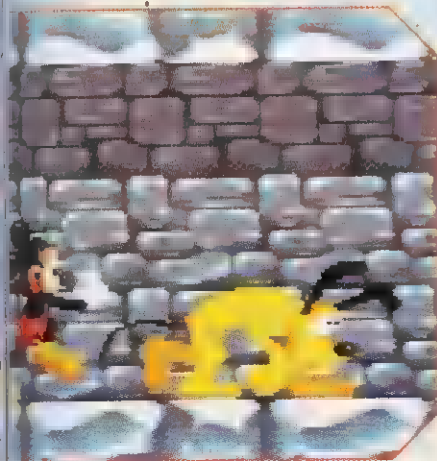
3 Mickey est face à son ennemi de toujours, Pat Hibulaire. Ça s'annonce très chaud !

PROMENONS-NOUS DANS LE CHÂTEAU

le monde est... et les... et les... En... car le... et... dans... de... !



ANIMA



Pluto est vraiment le plus fidèle de tous les chiens. Il vous suit toujours et n'a jamais peur du danger.

Capcom ». Tout le monde pensait qu'elle ne reviendrait jamais sur Super Nintendo et qu'elle resterait planquée au fin fond des États-Unis. Que nenni ! Elle déferle sur nous comme un ouragan dans un film catastrophe. En cette fin d'année, les méchants ont une idée derrière la tête. Ils élaborent toujours des plans diaboliques, dans l'optique de mettre la société en danger. En l'occurrence, il s'agit de Pat



menx
gaines
bois Nest
ce das



Les freins de cette draisine sont morts. Restez donc très prudent lorsque vous montez dessus.

endroit à l'autre, ramasser des bonus et tuer des ennemis... Le topo habituel, mais à la « sauce Sony » cette fois ! Même si je ne suis pas un cordon bleu, je vais quand même essayer de vous décrire les ingrédients qui composent cette « sauce » mystique. Le premier, et le plus important de tous, est sans aucun doute la réalisation. Sony est devenu un véritable « maestro » dans ce domaine. Les capacités de la Super Nintendo ont été exploitées comme jamais. C'est un véritable déluge de *mode 7*, de zooms, de graphismes

MICKEY ET LES SEPT ENNEMIS !

1 Pat le chien en noir et blanc
2 Le squelette blanc
3 Les petits poissons
4 Le gros plein de soupe
5 Un des trois fantômes
6 Le papillon rouge
7 Le papillon rouge fonce

Hibulaire. Ce gros plein de soupe est l'ennemi héréditaire de Mickey. Il n'a qu'une seule et même idée depuis sa naissance : dominer le monde !

Mickey made in Sony

Notre rongeur, en apprenant la chose, sort de son trou et nous revient tout beau, tout frais, tout neuf, pour un combat qui s'annonce passionnant ! Si le scénario reste classique, le soft est carrément fantastique ! On a droit à un jeu de plateforme où Mickey doit sauter d'un

ANIMATION DIGNE DE WALT DISNEY !



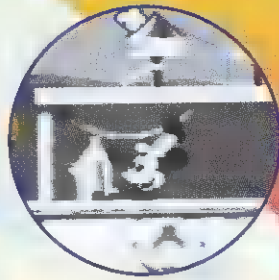
On peut le dire, l'animation est exceptionnelle. Un savant mélange de Flashback et de Disney matiné d'un zeste d'Aladdin. Le résultat est vraiment ultime ! Lionel a même failli évanouir lorsqu'il a vu Mickey bouger.

incroyables et d'effets en tous genres auquel nous avons droit (lire notre encadré à ce sujet). Le résultat est spectaculaire ! Pour nous prouver que Sony est bien le roi incontesté de l'image et du son, les programmeurs ont doté Mickey d'une animation superfluide. Un véritable exploit !

Le cercle des jeux mythiques

Notre rongeur bouge encore mieux qu'une vraie souris. Le tout accompagné par des musiques d'enfer, bien évidemment ! Beaucoup de mauvaises langues prétendent qu'un jeu doté d'une réalisation

MICKEY ET SES ANCÊTRES !



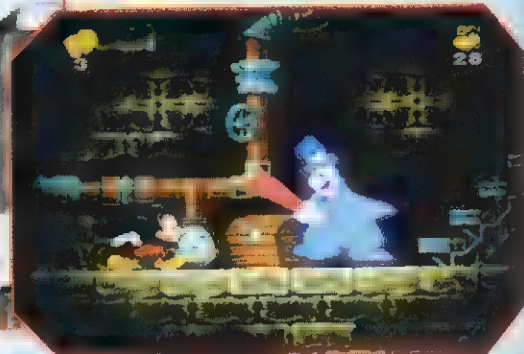
À la fin de certains niveaux, Mickey retrouve quelques-uns de ses ancêtres. Ils leur fait la causette et leur propose d'aller boire un petit quelque chose à la taverne du coin (enfin, je crois !). Mickey, qui n'en doutait, ressemble comme deux gouttes d'eau à ses ancêtres ! Et si, vous ne trouvez pas ?



Ne vous inquiétez pas si le premier niveau est en noir et blanc, c'est fait exprès. Les programmeurs rendent ici hommage à Walt Disney qui, à ses débuts, ne pouvait réaliser que des dessins animés en noir et blanc...



Les égouts offrent toujours leur lot de surprises. Je vous aurai prévenu.



Les fantômes profitent de l'obscurité pour vous attaquer. Les chenapans !

sensationnelle n'est pas forcément un top ultime. On ne compte plus les faux jeux sans intérêt, pourtant bien réalisés. Mickey Mania ne fait pas partie de cette catégorie ! Il entre dans le cercle très restreint des jeux mythiques. Ces jeux dont l'intérêt ne vieillit jamais...

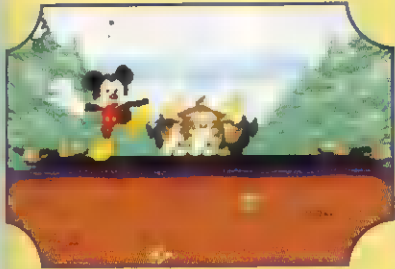
Bon, c'est vrai, il s'agit toujours de sauter d'une plate-forme à une autre, de tuer des gugusses, etc. Mais c'est tellement plus agréable avec Mickey. Les niveaux – on y arrive enfin – sont également bourrés de tonnes surprises : entre les piques du premier niveau, le château du second, le petit train du cimetière, la forêt aux cerfs, la maison fantôme... vous ne vous ennuierez pas un seul instant ! Les énigmes sont nombreuses, mais les passages secrets, eux, n'existent pas. Oui, il n'y en a aucun ! Je n'en ai pas trouvé un seul.

Mickey le bon !

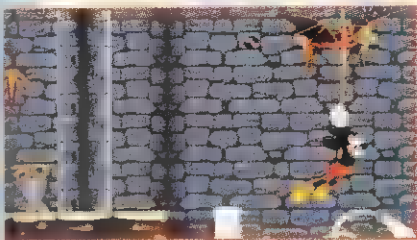


Mickey, pourtant un adepte de la non-violence, tue en général ses ennemis de deux façons : il leur lance de petits cailloux ① ou rebondit tout simplement sur leur tête ② !

LA SUPER NINTENDO DANS TOUS SES ÉTATS !

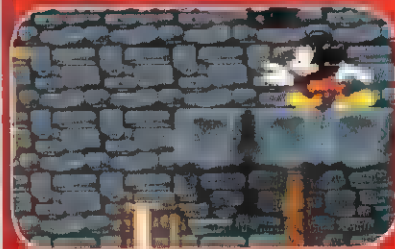


Pour une fois, on peut dire que Sony - l'éditeur de Mickey Mania - s'est décarcassé à fond ! La réalisation du jeu est carrément sensationnelle ! Toutes les capacités techniques de la Super Nintendo ont été exploitées à merveille. Prenez par exemple le niveau des bois où Mickey se fait courser par un cerf. Là, le mode 7 est utilisé comme jamais... L'impression de réalisme est stupéfiante. Bref, du jamais vu. Et encore, je ne vous ai pas encore tout dit !

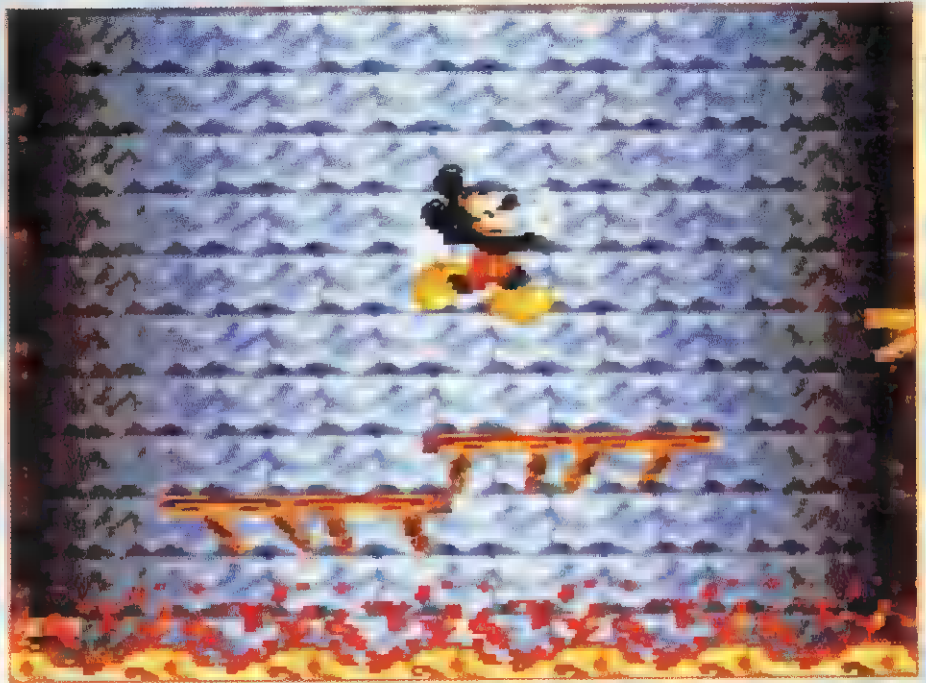


Dans le château, vous jouez à Tarzan en vous balançant au bout d'une corde.

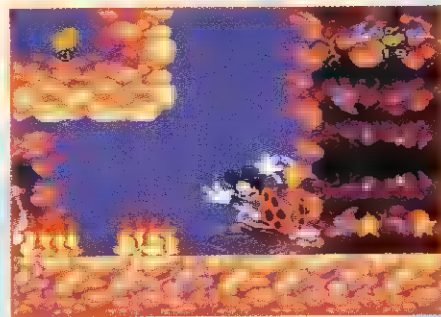
MICKEY SE CREUSE LES MÉNINGES !



Pour passer certains niveaux, vous devez avoir l'impression un peu de vos méninges. Et oui ! De temps en temps, il faut résoudre une énigme par si évidente que ça... comme celle de ce château du niveau deux, par exemple ! Bon, je n'en vais en dire pas plus, afin de ne pas vous gâcher la surprise !



Le mode 7 est aussi utilisé pour le niveau de la tour. Pas mal, pas mal.



Montez sur le dos de cette coccinelle avant que le feu ne vous rattrape.



Pourquoi Mickey utilise cette feuille pour franchir la rivière ? Parce qu'il n'a pas de radeau sous la main.

POUR CONTRE

- ▲ La réalisation de Mickey Mania est mortelle !
- ▲ La difficulté est bien dosée.
- ▼ Je n'ai pas trouvé de passages secrets.

L'unique reproche que l'on peut faire à Mickey Mania, c'est le manque de *continue*... Cependant, quand on connaît les niveaux comme sa poche, on arrive facilement aux trois boss du jeu... Procurez-vous Mickey Mania : il est trop puissant. Si vous avez entre sept et soixante-dix-sept ans, vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire !



Dav la star !

EN RESUME

PLATE-FORME
SONY | JOUEUR

Pas besoin de jouer longtemps : Mickey Mania est un jeu de plateforme que vous devez vous procurer absolument !

GRAPHISME	96%
ANIMATION	95%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	89%

93 sur 100 **INTÉRÊT**

Prix environ 149 F

EST

NHL

95

On ne change décidément pas une recette qui marche ! Pour ne pas déroger à cette règle, nous avons droit pour cette fin d'année à une nouvelle aventure de NHL : NHL 95. Merci papa Noël !

Tout le monde connaît la gamme des jeux EA Sports. Sinon, sachez que vous pouvez trouver dans cette gamme tous les grands sports américains, le football et bientôt le rugby. Mais, pourquoi décliner comme ça tous les ans une nouvelle version d'un même sport ? La réponse est simple, le premier marché d'Electronic Arts c'est l'Amérique et, comme vous le savez sûrement, les Américains sont des passionnés de basket, de base-ball, de foot américain et de hockey sur glace. Ils raffolent aussi de statistiques sur leurs idoles, année après année. C'est pourquoi, les NHL (pour le hockey) et NFL (pour le foot américain) en sont à leur énième édition !

Real ou à cinq ?

Pour en revenir au sport, il s'agit encore une fois d'une véritable simulation de hockey. Vous ne serez donc pas surpris de retrouver les équipes ainsi que les vrais noms des joueurs professionnels de la NHL (National Hockey League). Dans le menu principal, divers types de jeux vous sont proposés, à commencer par le mode <exhibition>. Il s'agit d'une rencontre amicale pouvant se disputer de un à cinq joueurs, simultanément avec le Multitap. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur. Mais, dans tous les cas, vous devez sélectionner deux équipes sur les vingt-



Ça y est, le match commence ! La tension monte et chacun se concentre déjà sur le palet que va lancer l'arbitre.

sept proposées. Les connaisseurs apprécieront ! De multiples options vous permettent de paramétrer vos matchs. Vous aurez ainsi la possibilité de définir la durée des périodes, de choisir entre le contrôle manuel ou automatique du gardien ou encore de sanctionner les fautes.

Les règles du jeu

Ai-je encore besoin de vous rappeler les règles de ce sport ? Pour simplifier et même épurer, je dirais que le joueur dirige une équipe qui doit envoyer le palet dans le but du camp adverse pour marquer. Ce serait plus simple si les adversaires ne jouaient pas des crosses. Le match commence après une rapide présentation des deux formations. On vous indique le nom des joueurs, leur numéro ainsi que le poste qu'ils occu-

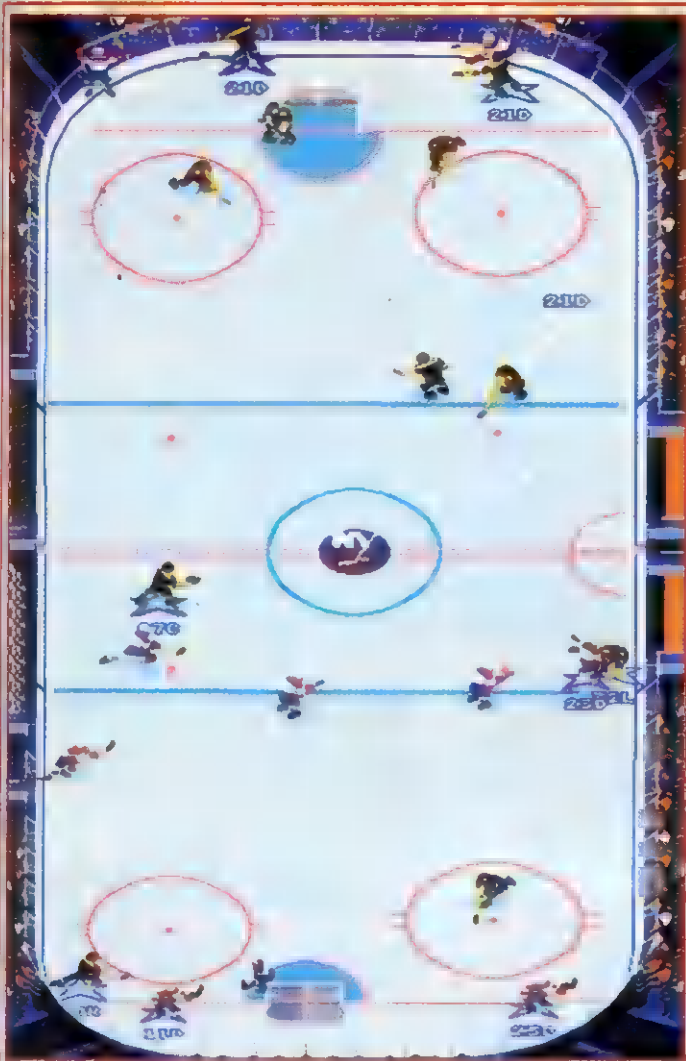


La maîtrise de la rondelle est un élément important pour garder une emprise sur le match.

pent. À première vue, il semble qu'il n'y ait pas d'innovations majeures. Le terrain est toujours vu de dessus et « scrolle » correctement sur plusieurs écrans. En revanche, les graphismes et les animations ont été lé-

LOGITHEQUE

Comme vous le savez sans doute, NHL 95 fait partie d'une déjà longue série de jeux de hockey ayant fait leurs preuves. Ses concurrents sont principalement Super Hockey et Brett Hull Hockey. Tous deux se différencient de NHL 95 par l'utilisation du mode 7 mais reste tout de même plus action que simulation.



l'aire de jeu

C'est sur ce terrain de glace, couleur bleu ciel, que vous vous défoulez sauvagement en vous disputant le palet (appelé aussi *rondelle* au Canada). Pour les dimensions du terrain, plus besoin de consulter la fédération, *Banzaï* vous dit tout : de 56 à 61 m. de long et de 26 à 30 m de large. À titre indicatif : la cage de but est plus petite : 1,83 m de large sur 1,22 m de haut. Le tout consiste à faire rentrer le palet, ou la rondelle, à l'intérieur pour marquer un but. La rondelle est minuscule, comme vous l'avez remarqué, elle ne mesure que 7,62 cm de diamètre sur 2,54 cm d'épaisseur. À vous de jouer maintenant. Une remarque encore : NHL 95 permet, à condition d'utiliser le Multitap, de jouer à cinq. Comme vous le savez, le hockey se joue à six : à chacun son joueur donc, il suffit de laisser le goal à l'ordinateur !



**ACHETER
VENDRE
ECHANGER
CHERCHER**
✓ **3615**
INFO PA



Des jeux, des consoles, du matériel informatique, du matériel TV-Vidéo-HI-FI, des disques, des CD, des bandes dessinées, du matériel photo, des pin's, des collections de toutes sortes, des livres, des magazines, des K7 vidéos sur le **3615 INFO PA...**

**Simple
Rapide
Efficace**

NOUVEAU!



Le but adverse n'est plus qu'à quelques centimètres. Vous tentez votre chance avec un superbe shoot.

gèrement améliorés. Les personnages sont mieux représentés avec des graphismes un peu plus fins. Les actions sont très réalistes : les joueurs ont une certaine inertie qui donne une réelle impression de patinage.

Avant qu'avant

Vous pouvez presque tout faire : des passes, des shoots, des lobs, des placage. Vous pouvez même accrocher vos adversaires. Le gardien dispose de ses propres mouvements. Il arrête les tirs de différentes façons :

en plongeant ou en faisant un grand écart. Le contrôle des joueurs reste identique, c'est-à-dire qu'il est aussi facile qu'avant.

Comme dans tous les jeux de la gamme EA Sports, une option <ralenti> est disponible à tout moment de la partie par simple pression sur le bouton <start>. Cela permet de revoir les actions, ainsi que vos buts. En outre, vous avez la possibilité de modifier votre formation, de revenir au contrôle ma-



En appuyant sur <start>, vous faites apparaître un écran d'options (ralenti, statistiques, etc.).



Le hockey est, comme chacun le sait, un sport de contact. En voici la preuve !



Eh oui ! vous pouvez disputer une saison complète de hockey.



Les joueurs sont parfois méchants, mais le hockey reste un des sports les plus appréciés sur tout le continent nord-américain.



Quand vous marquez, tout l'historique du but est indiqué.



Eh oui ! Vous pouvez aussi pousser les cages en fonçant dessus comme un dingue. C'est également l'indice d'un combat acharné devant le but.

000000 XXXXXXXX

POSITION: GOALIE
 WEIGHT: 204
 NUMBER: 50
 HAND: RIGHT

X: CANCEL

Avec NHL 95, on peut maintenant créer ses propres joueurs.

manuel ou automatique du gardien, de consulter les statistiques de la rencontre, la période ou bien les équipes.

De la gestion en plus

Il existe d'autres modes pour les plus férus. Le mode <practice> permet de se familiariser avec les commandes qui ne sont pas



Non : le hockey n'est pas un sport brutal ! Juste un peu ?

DALLAS STARS			POSITION	RATING
30	D. ROUSSEL		GOALIE	58
11	T. SODERSTROM		GOALIE	50
88	ERIC LINDROS		FORWARD	100
17	R. BRINDAMOUR		FORWARD	90
22	MARK LAMB		FORWARD	65

PITTSBURGH			POSITION	RATING
1	TOM BARRASSO		GOALIE	73
2	KEN HREGGET		GOALIE	45
6	M. LEMIEUX		FORWARD	100
8	RON FRANCIS		FORWARD	96
11	S. MCEACHERN		FORWARD	78

B: SELECT PLAYER K: CANCEL
 T: SWITCH TEAMS
 START: EVALUATE

Devenez un véritable gestionnaire grâce au mode <trade players>.



Vous pouvez de marquer un but malgré une défense adverse de fer. C'est comme ça chez les pros !

bien compliquées. Le mode <season> vous permet de participer à une saison complète. Ce qui est nouveau, c'est de pouvoir gérer ses joueurs. Vous pouvez les vendre, les échanger, en acquérir ou même les créer ! NHL 95 est crédité d'une bonne réalisation. Graphismes, animations et jouabilité sont soignés. Cependant, les sons et les musiques sont de qualité inégale. Peut-être que les nouvelles versions des NHL reviennent un peu trop souvent. Mais il faut bien l'avouer : quand on aime on ne compte pas. Je suis sûr que tous les fêlés de la glisse attendent chaque année leur NHL !

Louis, complètement NHL 95.



Une page de présentation précède chaque rencontre. Elle vous donne toutes les informations qui concernent les deux équipes en présence.



EA REVUE

SIMULATION DE HOCKEY OCEAN 1 à 6 JOUEURS

Voici la version 95 de NHL : c'est toujours avec plaisir que l'on note les quelques améliorations qu'elle comporte.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	85%
SON	82%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

89% INTÉRÊT

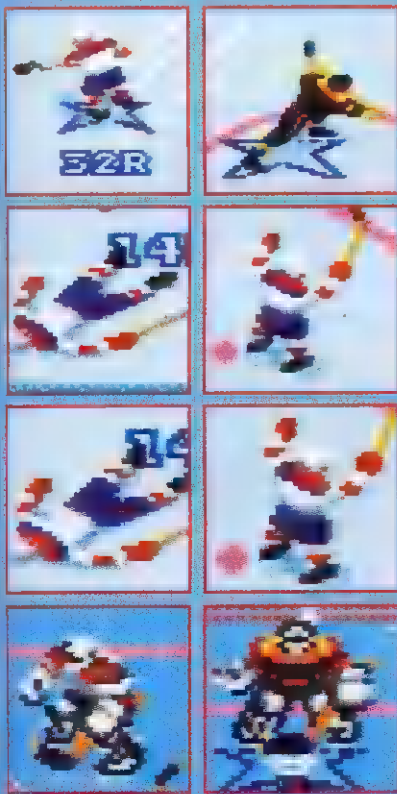
Prix environ 450 F

POUR CONTRE

- ▲ Une jouabilité excellente.
- ▲ De meilleures animations.
- ▲ Possibilité de jouer à cinq simultanément avec le Multitap.
- ▼ Une ambiance sonore inégale.

Un SPORT d'hommes

Les animations ont bénéficié d'une attention toute particulière de la part des programmeurs. Voyez donc par vous-même !



WEST

Le jeu de plate-forme le plus fou de la planète sort sur Super Nintendo. Le héros n'est pas un surhomme bourré de muscles mais un ver de terre. Son nom : Jim. Avouez qu'il faut avoir l'esprit dérangé pour mettre en scène un lombric dans un jeu ! Un seul homme en était capable : Dave Perry, le génial auteur du magnifique Aladdin.

Jim n'est pas le *lombricus vulgaris* que l'on trouve partout. En effet, il porte une combinaison spatiale perfectionnée et dispose d'un pistolet à plasma. Ce n'est pas banal pour un asticot ! En fait, Jim s'est retrouvé ainsi équipé par hasard. Cette fameuse salopette cosmique provient en effet d'une autre planète. Elle a été volée par un amateur de costume étanche. Cependant, le terrible Corbeau galactique *Psychrow*, qui convoite cette tenue, l'a prise en chasse avec son vaisseau spatial. Après un combat acharné qui se conclut par la destruction du cambrioleur, la combinaison cybernétique se retrouve dans le vide intersidéral et atterrit sur Terre. Notre ami, qui n'est encore qu'un vermisseau, se la prend sur la tête (à supposer qu'un ver de tête ait une terre... heu ! pardon, c'est le contraire !). À son contact, Jim

LOGITHEQUE

Les jeux de plate-forme se suivent et se ressemblent. À part quelques exceptions, ce genre ne connaît pas de réelles innovations. *Earthworm Jim* est l'exception qui confirme la règle. Le personnage sort de l'ordinaire, mais cela ne suffirait pas à en faire un jeu original. Ce qui est plaisant dans *Earthworm Jim*, c'est que tout est dans la même veine. Il s'agit probablement de l'un des jeux les plus délirants que je connaisse. De plus, la réalisation est irréprochable (sauf la difficulté). Bref, on en redemande !

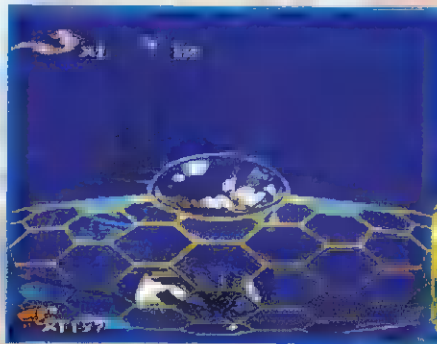
EARTHWORM



se métamorphose en super héros et prend conscience très rapidement de ses pouvoirs. Mais *Psychrow* n'a pas lâché prise et cherche toujours l'objet de ses désirs.

Laideur et méchanceté

Dorénavant, Jim est la cible principale du corbeau psychotique. Il doit tout faire pour lui échapper. Ça vous dirait de lui filer un coup de main ? Cette histoire n'est que le début. Au fil du jeu, vous découvrirez des monstres plus bizarres les uns des autres. Très différents physiquement, ils partagent certaines caractéristiques : la laidure et la



Tout d'abord, on se dit qu'une bonne volée de gros sel calmera rapidement les ardeurs du monstre. Puis, après avoir reçu une baffe dans la tête, on négocie, on s'arrange, on feinte et on se planque !

Les deux bonus de l'espace ! Voici deux bonus parmi les plus précieux du jeu. Le pistolet magnétique ① recharge les batteries de votre laser et la pastille énergétique ② regonfle les accus de votre combinaison intersidérale.

méchanceté. Dave Perry s'est défoulé en imaginant les boss de fin ! Il faut être tordu pour trouver de telles difformités. Jugez-en plutôt : *Major Mucus* est un tas de morve verte (bon appétit !), *Doc Duodenum* est un alien qui digère ses ennemis, *Prof Monkey for a Head* (bonjour le nom !) est un scientifique dont le cerveau est celui d'un singe... Et je ne vous parle pas des autres, qui valent leur pesant de cacahuètes. Jim a de quoi se faire des cheveux, s'il en avait, face à ces monstruosité.

Une fluidité démentielle

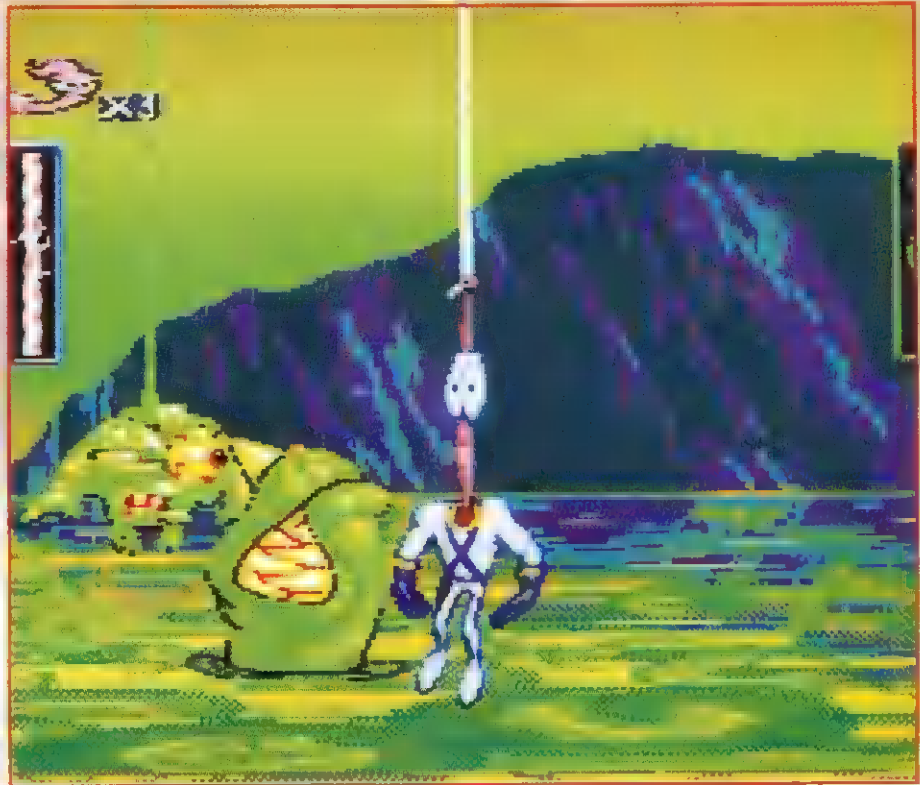
La fluidité hallucinante et la qualité de l'animation sont les gros points forts du jeu. C'est du véritable dessin animé, et je ne parle pas ici de dessin animé japonais avec quatre images par seconde ! Cette fluidité démente provient d'un nouveau système de programmation, qui se veut le concurrent d'*Aladdin* (sur Mega Drive). En ce qui concerne l'animation, chaque mouvement a été l'objet d'un dessin sur papier, qui a ensuite été digitalisé puis retravaillé



sur ordinateur. On comprend mieux pourquoi le jeu tient sur une cartouche de 24 Mb et a nécessité sept mois de développement ! Les scènes et les décors fourmillent de détails amusants. Ainsi, si vous laissez Jim inactif un moment, il saute à la corde avec son corps, jongle avec son arme comme un cowboy ou encore perd son pantalon.

Un jeu vraiment à part

Lorsque Jim dégaine son arme et tire, une méchante flamme sort du canon tandis que les douilles volent à terre. Très cool ! Il y a aussi les expressions des personnages qui valent le détour. Dans une décharge, un boss vous vomit dessus tout ce qu'il a dans le ventre, un vrai régal visuel et quelle classe ! Earthworm Jim peut trôner sans problème dans votre salon ! D'autres détails font de ce jeu une cartouche vraiment à part. Dans certains tableaux, Jim perd sa combinaison et se retrouve aussi vulnérable qu'un nouveau-né. Sans elle, il perd de sa prestance et apparaît nu comme un ver (vous ne pensiez tout de même pas y échapper à celle-là !). Il lui faut alors la récupérer dans les plus brefs délais s'il ne veut pas finir comme ver à soie. La beauté et la diversité des décors évitent de se lasser rapidement. À dire vrai, Earthworm

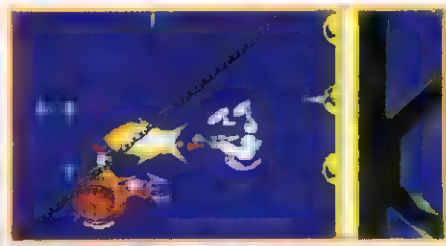


Ici la compétition est rude. Le seul moyen de sauver sa peau et de récupérer par la même occasion un précieux *continue*, consiste à couper la corde de votre adversaire. Pour cela, il faut lui coller de bonnes mandales pour que sa corde ripe sur la paroi rocheuse et finisse par rompre. Quel monde cruel !

Jim regorge tellement d'action, que je ne vois pas comment on pourrait s'y ennuyer. En y réfléchissant, une seule chose pourrait faire décrocher le joueur moyen, c'est la difficulté. Ce jeu est vraiment très dur.

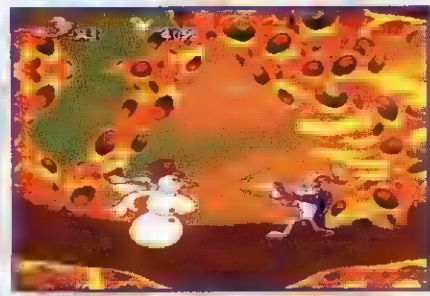
Difficile de faire plus loufoque

De plus, on ne dispose que d'un *continue* pour commencer. Heureusement, il y a deux niveaux qui reviennent régulièrement et qui permettent d'en obtenir. Le premier est un tunnel dans l'espace où il faut récolter au moins cinquante pastilles en évitant des as-



Dans ce tableau, le sol a comme disparu ! Le but du jeu, c'est de cartonner l'espèce de monstre qui vous accompagne avant qu'il ne vous ait fait la peau.

NOS AMIS LES GROS LOURDS

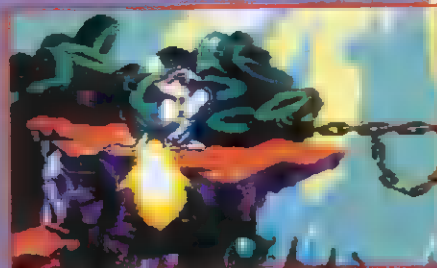
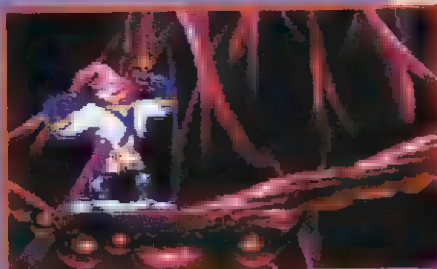


Inévitablement et comme tout jeu de plate-forme qui respecte un tant soit peu, vous allez être confronté à une myriade de boss. Au nombre de huit neuf, nous ne vous dévoilons que trois pour vous laisser l'infini plaisir de les découvrir par vous-même. Le boss poubelle défend grands renforts d'enclumes et de cors de chasse. Celui au crochet... avec crochet tandis que le savant fou fera tout pour que vous ne puissiez pas enfiler votre combi. Les gros lourds !

Earthworm Jim

CET HOMME EST FOU !

Les animations mitonnées par David Perry sont incontestablement un des points forts du jeu. Elles sont merveilleuses, enivrantes, hilarantes, surf, chtarbés, démoniaques et intransigeables. Mais est-ce qu'il est vraiment fou ça ? Son cerveau est malade ? Découvrez une partie de son jeu !



téroïdes. Dans le second, Jim est accroché à un élastique et doit se débarrasser d'un adversaire dans la même position. Difficile de faire plus loufoques !

Difficile de voir la fin

Malgré toutes ces occasions, il est bien difficile de voir la fin de Earthworm Jim. Toutefois, il faut le souligner, le jeu en vaut vraiment la chandelle. Alors, si vous êtes un fan des jeux de plate-forme et que vous avez également l'habitude de les terminer en deux coups de cuillères à pot, Earthworm Jim est vraiment fait pour vous ! Vous n'avez même pas à hésiter une seconde.

Logan



Jim ne s'est même pas posé qu'il se fait déjà sauvagement attaquer par un crapax à gueule béante. Chaud la survie !



Ici, on repère les monstres parce que leurs yeux brillent dans l'obscurité. Inutile de vous préciser qu'il est préférable de se déplacer aussi prudemment que lentement.



Dans certains tableaux, il faut courir après sa combinaison dans laquelle, on est nu comme un ver (arf !), faible et vraiment très lent. Voilà révélé devant vos yeux ébahis, la difficile condition des vers sur terre.

EN RESUME

PLATE-FORME
VIRGIN - JOUEUR

Le titre de l'année est le jeu de plate-forme de l'année. Si vous ne deviez qu'en acheter un, n'hésitez pas.

GRAPHISME 93%

ANIMATION 92%

SON 90%

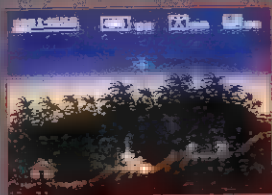
JOUEABILITÉ 91%

DURÉE DE VIE 95%

95% d'INTÉRÊT

POUR CONTRE

- ▲ Les graphismes sont magnifiques.
- ▲ L'animation est magnifique.
- ▲ La folie du jeu est sensationnelle.
- ▲ La jouabilité est extraordinaire.
- ▼ La difficulté un peu en deça.



SONY **GAME LINE**

Nouveautés et concours sur le

36.68.22.02*

un classique des

jeux d'arcade

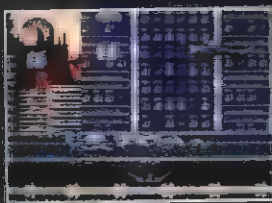
enfin disponible sur Super Nintendo

Super Power - **89%**

Joypad - **87%**



**Bientôt sur
Game Boy**



Maître à bord d'un hélicoptère ultra
technique, partez à la rescousse de
soldats américains, prisonniers d'une
organisation terroriste.

Une animation et des graphismes
tout droit issus de l'Arcade.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



1-818-34-0000

WEST

DRAGON

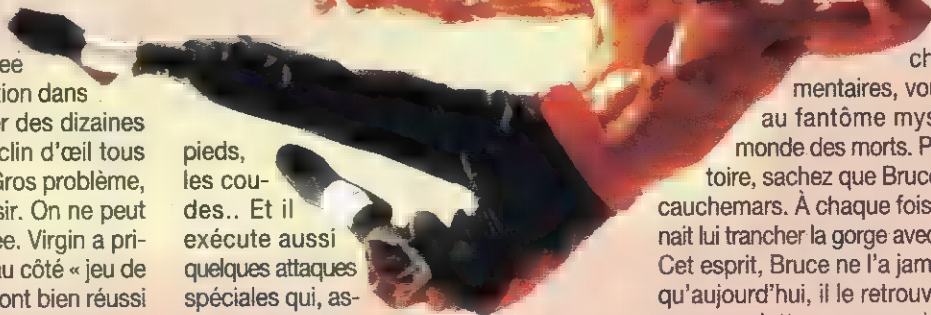
THE BRUCE LEE STORY

Dragon raconte l'histoire d'un mythe : Bruce Lee ! Ce petit homme, que beaucoup de gens adulent, est décédé il y a déjà vingt-et-un ans. Tel le phénix, il renaît de ses cendres en ce mois de novembre 1994 sur Super Nintendo !

Il était temps ! J'en avais assez de lutter à Super Street Fighter II, de combattre à Fatal Fury, de guerroyer à Shaq Fu ! Il me fallait autre chose... Dragon, par exemple ! Ce beat'em up, édité par Virgin, retrace en mode <story> (contre l'ordinateur) l'histoire de Bruce Lee. On ne pouvait pas faire mieux. Tous les rivaux que Bruce Lee a rencontrés font leur apparition dans Dragon. Ils peuvent effectuer des dizaines de coups et anéantir en un clin d'œil tous ceux qui s'opposent à eux. Gros problème, il est impossible de les choisir. On ne peut s'exprimer qu'avec Bruce Lee. Virgin a privilégié le côté « Bruce Lee » au côté « jeu de combat ». Je dois dire qu'ils ont bien réussi leur coup. Le Dragon, comme on le sur-

nommait, est revenu à la vie ! Il ne s'est pas réincarné sous une autre forme. Il est là, devant vous, en pixel et en sprite ! Bruce Lee fait plaisir à voir. Comme au bon vieux temps, il saute, frappe avec les poings, les

se déroulent en un round. Si vous remportez la victoire, vous luttez contre un autre protagoniste, jusqu'au triomphe final. Si vous perdez, vous avez droit à trois continues. Lorsque vous utilisez ces trois chances supplémentaires, vous vous heurtez au fantôme mystique, dans le monde des morts. Pour la petite histoire, sachez que Bruce Lee faisait des cauchemars. À chaque fois, un spectre venait lui trancher la gorge avec une hallebarde. Cet esprit, Bruce ne l'a jamais oublié. Voilà qu'aujourd'hui, il le retrouve dans Dragon pour une lutte sans merci ! Dragon, c'est assez rare pour être signalé, permet à deux



pieds, les coudes.. Et il exécute aussi quelques attaques spéciales qui, assurément, en feront tomber plus d'un dans les vapes. Les combats

LOGITHEQUE

Difficile de comparer Dragon à d'autres jeux de combat. Dans tous les jeux de baston, on peut choisir au moins huit personnages (dans Super Street, il y en a carrément seize !). Sachez aussi que c'est la première fois qu'un jeu de baston essaie de retracer la vie de Bruce Lee !

Maintenant ou jamais !



Bruce Lee se bat dans une arène contre un Japonais, ressemblant étrangement à Chung-li de Bloodsport (un film où Jean-Claude Van Damme tient la vedette). Il doit prouver ici que sa technique est supérieure à celle de son adversaire ! On remarque, au passage, quelques juges qui sont venus assister en connaisseur au combat ! Excellent pour faire ses preuves...



Les cuisiniers chinois attaquent !

Si vous avez vu le film Dragon, ce décor vous dit certainement déjà quelque chose ! Il est en effet directement tiré de ce dernier, dont je vais même vous parler... Peu de temps après son arrivée aux États-Unis, Bruce Lee parvient à se faire embaucher dans un restaurant chinois, dans le quartier chinois évidemment. Tous les jours, il fait les yeux doux aux plus belles serveuses. Seulement, il y a un petit problème : cela ne plaît pas du tout aux deux cuisiniers, qui décident alors de le tuer (vous me direz que le scénario est peut-être un peu mince mais il se révèle être un excellent tremplin à ce film de baston et de kung-fu). Au programme : des machettes très aiguisées...

LES ATTAQUES À DISTANCE MORTELLE !

Tous les coups suivants permettent de réaliser des enchaînements. Ce n'est pas Street Fighter II, mais on s'en approche !



Vous retirez un max d'énergie avec le coup de manchette.



Ne faites pas de quartier ! Assétez donc directement deux coups de pied mortels à votre rival.



Pour éviter l'encerclément, utilisez le coup de pied grand écart !



Étrange... Bruce Lee n'utilisait jamais ce coup de pied dans ses films.



Bruce est certain de remporter la victoire lorsqu'il utilise ce coup de pied.

Jeux d'en découdre en même temps contre l'ordinateur. Original, non ? Pour être plus exact : un gros corrompu est opposé à une équipe de deux compétiteurs sans peur : les frères Bruce Lee ! L'union fait la force ! Cette union, vous pouvez la renouveler en mode <battle>, ou la parfaire, en appelant un troisième joueur ! On peut, à l'aide d'un Multitap,

jouer à trois en même temps. Mais, cette fois-ci, chacun pour soi. Alors, combattons-nous seuls, ou ensemble ?

Devenez le maître du kung-fu

Bruce effectue environ une vingtaine de mouvements différents. Certains disent que c'est peu, d'autres déclarent que c'est ridicule.

BRUCE LEE STORY

Bruce Lee est un mythe. Il découvre par hasard le kung-fu et devient rapidement un des meilleurs combattants du pays. Adolescent, il ouvre même sa propre école et enseigne déjà son savoir jusqu'au jour où il se fait remarquer par des producteurs de cinéma. Il tourne alors *La Fureur du Dragon*, *La Fureur de vaincre*, *Le Jeu de la mort*, *Opération Dragon*... Durant le tournage de son dernier film, Bruce meurt d'un œdème cérébral. On est en 1973, il a à peine trente-deux ans. Son fils, Brandon Lee, pratique également les arts martiaux et tourne un film sur la vie de son père : *The Crow* (Le Corbeau). Il meurt, comme son père, sur un tournage à la suite d'un accident. Brandon n'a pas d'enfants et la légende est réellement finie ! Notez au passage que Canal Plus diffuse en ce moment un documentaire sur la vie de Bruce Lee.

No problemo, Virgin a tout prévu ! Lorsque vous rossez votre ou vos ennemis, vous étendez une petite barre d'énergie, en haut à gauche de l'écran. À un certain seuil, un bonus apparaît : le <Chi>. Ramassez-le pour accéder au mode <Fighter> et au mode <Nunchaku>. Ces deux modes, vous allouent de nouvelles attaques. Attention à ne

LE DRAGON RENAÎT À LA VIE !

L'école d'arts martiaux dans laquelle se trouve Bruce est fort bien décorée. Sur les murs, nous pouvons voir de jolis tableaux qui, j'en suis sûr, valent une fortune (je les vendrais bien au marché noir). Le dragon, dessiné sur le tapis du centre, représente le meilleur élève de l'école : Bruce Lee !



LES DEALERS DANS L'ENTREPÔT

Grâce à cette fabrique de glaçons, des patrons de la pègre écoulent de la drogue. Bruce l'a découvert par le plus grand des hasards ! Sans perdre de temps, il enfle sa plus belle tenue de combat et part défier le vendeur du coin. D'après certaines rumeurs, il est l'homme le plus balèze du pays. J'en profite pour vous rappeler que ce décor est tiré du long-métrage *Big Boss*...

LE MODE FIGHTER

Le mode <fighter> rend Bruce Lee deux fois plus puissant ■ deux fois plus rapide. Il est regrettable que le nombre de coups soit assez limité...



COUP DE PIED RETOURNÉ

Frappez dans le bas-ventre de votre adversaire avec ce superbe coup de pied retourné.



LES MILLE PIEDS

Bruce, lorsqu'il se concentre, donne des dizaines de coups de pied à la seconde.



LES MILLE POINGS BAISSÉS

Bruce ne connaît pas la pitié. Il frappe sans relâche jusqu'à ce que l'opposant tombe...



LES MILLE POINGS

Bruce se prend pour E. Honda. Il donne des dizaines de coups de poing à la seconde.



COUP DE PIED SAUTE ÉQUILIBRE

Tous vos ennemis s'enfuiront lorsqu'ils verront votre nouveau coup de pied.



SAUT PÉRILLEUX

Bondissez dans les airs pour effectuer une petite cabriole. Peut mieux faire !

pas donner des coups dans le vide, votre barre d'énergie spéciale redescend immédiatement. Par la même occasion – et c'est dommage –, vous perdez vos deux nouveaux modes de combat. Alors, *fightez* d'une manière bienséante !

Tout Bruce Lee

Dragon, c'est sûr et certain, fera plus d'un mécontent. On ne peut s'ébattre qu'avec un seul et même personnage durant tout le jeu ! J'en entends déjà qui crient au scandale. Eh

bien, je leur rétorque que pouvoir incarner le maître du kung-fu, ce n'est pas possible tous les jours.

Dragon est aussi le premier jeu de combat de Virgin. Soyons clément envers cette société qui, jusqu'à aujourd'hui, n'éditait (enfin presque) que des jeux de plate-forme (Cool Spot, Aladdin, Jungle Book, Le roi Lion...). N'oublions pas, en outre, que Virgin nous propose un historique parfait de la vie de Bruce Lee. Tout y est ! La réalisation, on y arrive, est plus que remarquable ! Les gra-

MOTEUR ACTION !



Bruce Lee se trouve sur les lieux du tournage de *La Fureur de vaincre*. Au premier plan des caméras sont prêtes à filmer les scènes de combat. Au second plan, on remarque l'école d'arts martiaux dans laquelle Bruce Lee passe la plupart de son temps...

LES ATTAQUES DE PROXIMITÉ !

Les petits coups vous permettent de préparer plus facilement vos enchaînements



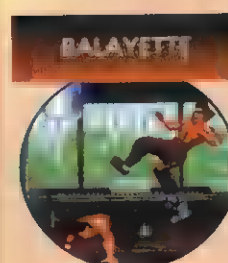
PETIT COUP DE POING BAS

Le petit coup de poing sert essentiellement à attaquer. Très efficace surtout quand il est enchaîné.



GROS COUP DE POING BAS

Un bon coup de poing bien placé dans les dents vaut mieux qu'un coup spécial. En tout cas, votre rival est fini !



BALAYETTE

La balayette glissée est une arme fatale contre l'ordinateur. Elle est aussi très utile contre n'importe quel adversaire.



COUP DE PIED BAS RAPIDE

Coincez votre adversaire, ne le lâchez pas un seul instant et enchaînez vos coups. Il n'est pas prêt de s'en remettre.



COUP D'AVANT-BRAS

Mieux vaut avoir une assurance-vie lorsqu'on se trouve face à Bruce Lee. Son avant-bras est une arme mortelle...

LE MODE NUNCHAKU

En mode «Nunchaku», il est **spécialement** impossible de vous arrêter. Le nombre de coups est limité.

ATAQUE LATÉRALE



Une technique si observable qu'elle vous vise, même les côtes.

COUP DE BÂTON



Pour reprendre votre souffle, tenez à distance votre adversaire.

MANIEMENT DU NUNCHAKU



Changez constamment le nunchaku de bras pour désorienter l'adversaire.

ASSOMMAGE



Votre ennemi vient de se prendre le nunchaku dans la tête. No good!

STRANGULATION



Retournez votre rival dans les airs et écrasez-le ensuite sur le sol!

LES ATTAQUES RAPPROCHÉES !

N'hésitez pas à utiliser les attaques rapprochées lorsque vous êtes acculé dans un coin. C'est plus efficace qu'on ne le pense.

COUP DE GENOU



Un bon coup de genou et votre adversaire vous lâche les baskets.

COUP DE PIED DANS LE TIBIA



Quand l'ennemi tente une balayette, donnez-lui un coup dans le tibia.

COUP DE PIED AÉRIEN



Bruce Lee sait tout faire : il saute dans les airs et frappe avec les pieds.

CHOPPAGE



Reculez et appuyez sur le petit poing pour saisir votre adversaire...

PIÉTINEMENT



Pas de pitié ! Écrasez donc votre rival lorsqu'il est étalé sur le sol.

phismes, par exemple, sont plus fins que Mega Drive. Sans oublier que l'animation du personnage est beaucoup plus fluide ! Enfin, quoi de plus jouissif qu'un jeu de baston qui, c'est une première, vous permet de pratiquer un vrai sport de combat : le kung-fu ! Ce rêve... C'est Bruce Lee.

David Taborda et Mike Valensi.



Le marine, qui se balade toujours avec un poing américain, a eu l'audace de s'attaquer à des copines de Bruce Lee. Sans perdre une seule seconde, le petit Dragon arrive sur les lieux du délit et provoque en combat singulier l'odieux personnage !



POUR CONTRE

- ▲ L'historique de la vie de Bruce est parfait.
- ▲ On peut jouer à trois en même temps.
- ▲ Plusieurs modes de combat.
- ▼ On ne peut jouer qu'avec un seul personnage !

EN RESUME

BRUCE LEE
VIRGIL - 1 1 1
MOEURS

Le jeu de Bruce Lee est difficile de rentrer dans le jeu de Bruce Lee à travers un jeu de combat, l'adversaire, prêt fait.

GRAPHISME	89%
FORMATION	86%
SON	82%
FIABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	85%

90 **INTÉRÊT**

Prix environ 450 F

WEST

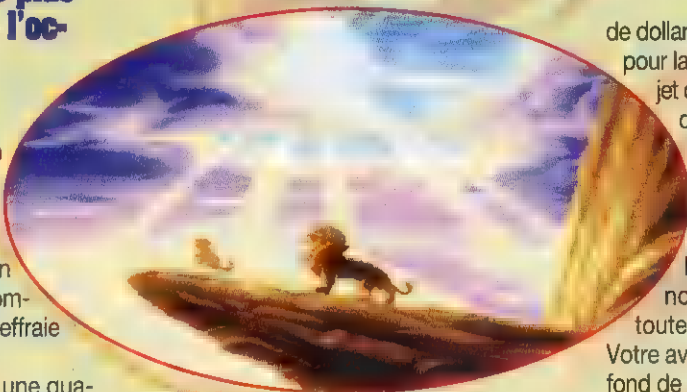
LE

plus de 250 millions de copies vendues

ROI LION

La jungle est une formation végétale arborée, qui prospère avec un climat chaud et humide. Peuplée par des millions d'animaux, elle ne connaît qu'une seule loi : la loi du plus fort ! Le plus puissant, le plus grand, le plus balèze, en l'occurrence, c'est le lion !

Le lion est l'empereur d'un monde à part : celui des animaux. Quand le danger se manifeste, il apparaît aussi vite que l'éclair et, tel un ouragan en furie, il montre sa puissance. Les combats ne l'épuisent pas, la mort ne l'effraie pas... Il est un lion ! Généralement, ce grand fauve vit une quarantaine d'année. À sa mort, il « abandonne » le trône à son fils... Ce petit cours sur la vie des bêtes résume l'histoire du dernier chef-d'œuvre des studios Walt Disney. Ce dessin animé a, aux États-Unis, remporté un succès considérable : plus de 300 millions



Entre chaque niveau, vous avez droit à une petite scène de transition. Après le premier niveau, par exemple, le petit Simba grimpe sur le pic d'une montagne. Je vous assure que c'est aussi beau qu'au cinéma !

de dollars de recettes ! Prévu dans nos salles pour la fin du mois de novembre, il fait l'objet d'une adaptation sur console. Devinez qui se charge de la conversion ? Je vous le donne en mille : c'est Virgin ! La société anglaise n'en est pas à sa première tentative. Après Aladdin, elle poursuit sa lune de miel avec les Studios Disney et espère une nouvelle fois faire un carton ! Elle a toutes ses chances avec Le Roi Lion... Votre aventure, je vous l'ai dit, débute au fin fond de la jungle. Vous êtes Simba, un jeune lionceau qui va, dans peu de temps, succéder à son père, le roi Mufasa... Quelques

Dave Perry est parti

Depuis six mois déjà, Dave Perry ne fait plus partie de Virgin Entertainment ! Ce génie qui, autrefois, gérait l'animation des jeux de la célèbre société anglaise, a créé sa propre société : Shiny Entertainment. Son premier soft : Earthworm Jim. Il s'agit d'un jeu de plate-forme, que nous dans ce même numéro... En dépit de son départ, Virgin a doté Simba d'une superbe animation qui, c'est couru d'avance, fera pâlir de jalousie le Monsieur Plus des jeux vidéo.



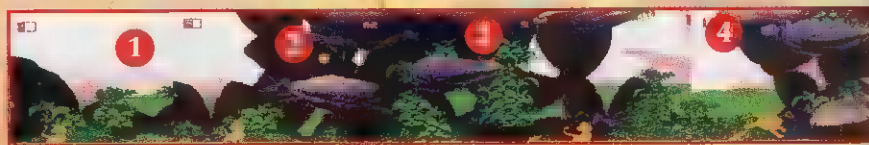
Simba ne peut rien faire pour stopper sa chute vertigineuse.

LOGITHÈQUE

Après Global Gladiators, Cool Spot, Aladdin et Jungle Book, Virgin continue de s'adonner aux jeux de plate-forme avec Le Roi Lion. Une nouvelle fois, c'est beau, sympa à jouer... Bref, cela va plaire à tout le monde !

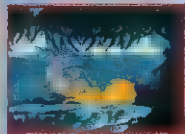
Le premier niveau

Le premier niveau n'est pas très vaste. C'est pour cela que je vous le décris un tout petit peu. Simba, dans un premier temps, ne rencontre personne sur sa route ①. Ensuite, il contourne quelques ennemis ② et ③. Enfin, il atteint une plate-forme qui le mène vers un dernier animal ④. C'est beau la vie de lion...



Simba sait se défendre !

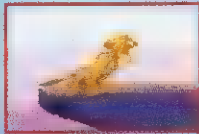
Dans Le Roi Lion, vous pouvez vous défendre de différentes façons. En voici quelques-unes pour vous servir d'exemple !



Vous retournerez sans problème ce gêneur.



Utilisez vos griffes pour tuer l'assaillant.



Rugissez donc pour paralyser vos ennemis.



Allez-y ! Vous pouvez vous rouler en boule.



Rebondissez sur la tête de vos ennemis.

mois avant votre couronnement, votre père est victime d'un accident. Il se fait écraser par un troupeau de gnous et succombe à ses blessures. Il laisse la place à votre oncle, Scar.

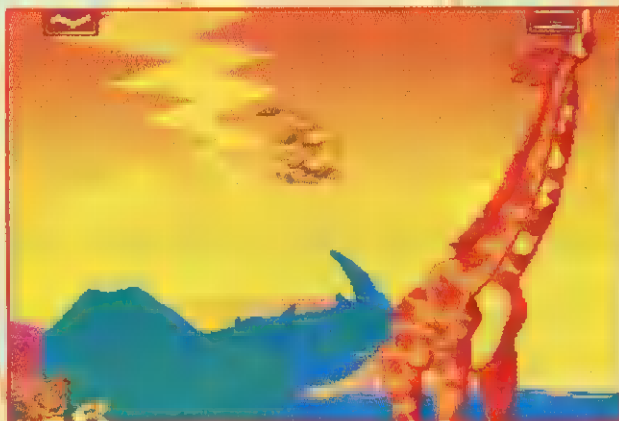
La soif du pouvoir

Vous devez donc patienter un petit peu et laisser votre parent gérer les affaires du royaume... Tout le monde le sait, les ambitieux n'ont pas d'amis ! Scar est dévoré par la soif du pouvoir. Il désire votre perte pour gouverner jusqu'à la fin de sa vie ! Sans perdre le temps, il ordonne à tous ses sbires de vous tuer. L'action commence !

Virgin, c'est bien connu, n'aime pas faire les choses à moitié. C'est pour cela qu'elle fait appel à des programmeurs et des graphistes de choc pour produire son jeu. Nous



Une nouvelle fois, vous affrontez cette hyène. Elle est encore plus énervée que d'habitude...



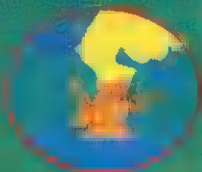
Il est conseillé de se frotter à ce rhinocéros. Avec sa corne, il vous balance dans les airs et vous permet de franchir divers obstacles...



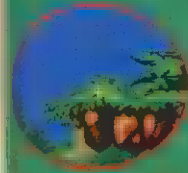
Dans le niveau en pseudo 3D, vous évitez des hordes d'animaux qui n'ont qu'une envie : vous écraser.

LES GENEURS

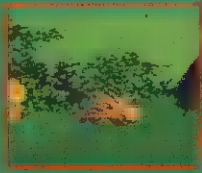
Les gèneurs de votre royaume sont dévorés par les gèneurs. Les gèneurs sont dévorés par les gèneurs. Les gèneurs sont dévorés par les gèneurs. Les gèneurs sont dévorés par les gèneurs.



Les gèneurs sont dévorés par les gèneurs.



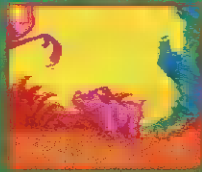
Le rapaoud utilise sa langue.



Les gèneurs sont insensibles à vos roulements.



Les gèneurs sont insensibles à vos sauts.



Néanmoins, vous pouvez tuer les gèneurs.

36.70.23.25

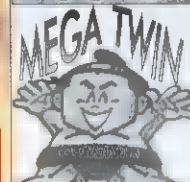
SUR LE
36.70.23.25
GAGNEZ

DES
K7 VIDEO
FIGURINES
MANGAS
ETC...

1 GAGNANT PAR JOUR !!
36.70.23.25

en moyenne - ex 8.76 2.19 mns

NOUVEAU A PARIS



Tous Les Produits
cartes, poster, etc..
DRAGON BALL Z
Son LA ...!!!??

OUVERT LE DIMANCHE

MEGA TWIN 7/7 11h-20h
14 RUE DES GOBELINS 13e
M GOBELINS ☎ 36.68.23.25

KODIES
MANGAS
CARDASS
FIGURINES
POSTER
PUZZLES
KIT DESSIN
ETC... DBZ



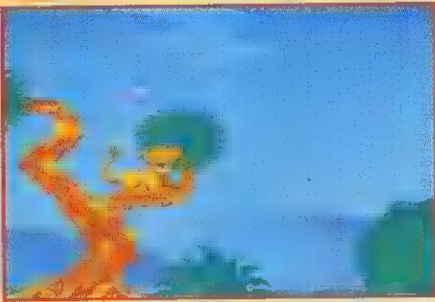
GENIAL...!!!?
COMMANDEZ
PAR TELEPHONE
ET RECEVEZ CHEZ
VOUS EN 24H
AU 36.68.23.25

TOUTES LES TROUVAILLES
SUR FAMILCOM, SNES, MD,
NEO GEO, CD, PSX, ETC...

DE SUPER OCCAZ

JX D'occz a partir
FAMILCOM/SNES 99F
GAMEBOY 59F
GAMEGEAR 69F
MEGADRIVE 69F
NEO GEO 249F

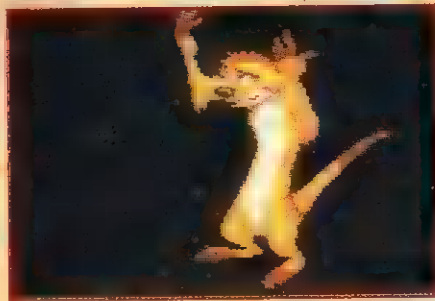
Le Roi Lion



Quand Simba reste immobile, des petits papillons viennent faire joujou avec lui. C'est joli l'amitié !



Souvent, les singes vous balancent d'un endroit à un autre sans vous demander votre avis...



Juste avant de commencer votre aventure, vous voyez votre ami Timon. Il annonce que la partie débute.



Pour ne pas se compliquer la vie, Simba saute au-dessus de l'ennemi.

ne sommes pas déçus ! Simba, le lionceau que vous dirigez, évolue dans des décors très colorés, fidèles à l'esprit Disney. C'est beau et ça me plaît ! On remarque tout de même quelques trames dans certains niveaux. Indigne de la Super Nintendo !

Des niveaux labyrinthiques

Le héros principal, Simba, est fort bien animé. Malgré le départ du grand Dave Perry, Virgin s'en est bien tiré. On n'est pas mécontent du résultat. Vous pouvez même tout faire : grimper aux arbres, gambader dans les prairies et même jouer avec les papillons ! Pour vous défendre des animaux que vous

rencontrez sur votre route – hyènes, corbeaux, singes, etc. –, un seul moyen : le rugissement. Souvent, vos ennemis restent paralysés de peur. Ils ne peuvent donc plus se défendre ! Profitez-en pour leur rebondir dessus et les éliminer...

De temps en temps, vous croisez quelques amis. Ils sont prêts à vous filer un coup de main ! Mais, je ne vous en dis pas plus ! Vous ferez leur connaissance par vous-même bien assez vite... Chaque niveau regorge de pièges et de dangers que vous devez astucieusement contourner.

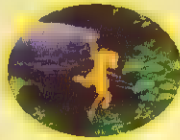
Bien entendu, il faut mémoriser parfaitement le chemin que vous empruntez : les

Simba est un lion !

Comme dans tous les jeux que Virgin édite, l'animation du héros est fantastique. Malgré le départ de Dave Perry, c'est très réussi aussi dans Le Roi Lion. Il suffit de regarder Simba s'amuser pour s'en assurer.



Simba sait grimper sur les rochers.



Attention, il peut aussi en tomber.



Avec Simba, vous sautez où vous voulez.



Notre lionceau court rapidement.



Cette fois-ci, il gambade très gentiment.



Simba se baisse aussi s'il y a danger.



Être cool et regarder les oiseaux voler.



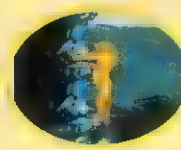
Frappez votre adversaire : vous êtes le roi.



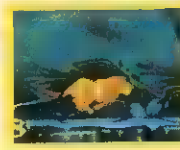
Sans crainte, vous pénétrez dans une grotte.



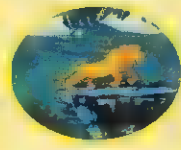
Saisissez fermement votre ennemi.



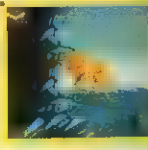
Il faut toujours grimper aux arbres !



Simba court dans la grande prairie...



Attention, c'est parti à nouveau.

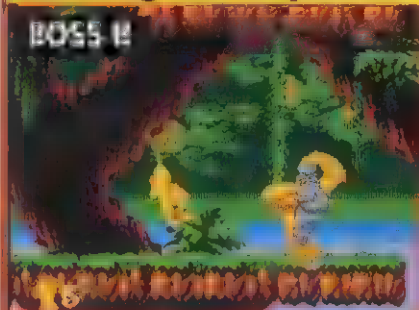


Accrochez-vous, ce n'est pas perdu.

Les trois vilains affreux !

Durant le jeu, vous êtes opposé à trois boss. Ils ne sont pas très difficiles à battre mais profitent quand même de la moindre erreur pour vous assassiner. Les voici !

Les singes attaquent !



Ce gros singe n'a pas mangé de petit lionceau depuis belle lurette. Vous voyez ce que je veux dire...

La hyène maléfique

BOSS A



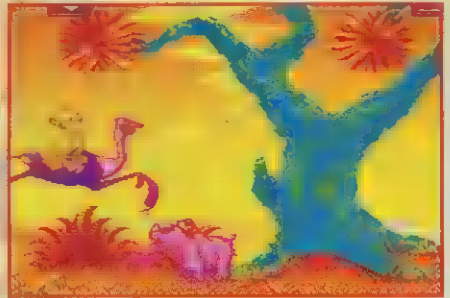
Cette hyène vous saute dessus et tente de vous écraser par tous les moyens. Au moment où elle reprend son souffle, frappez !

Scar, enfin te voilà !

BOSS C



Vous vous trouvez enfin nez à nez avec votre oncle. Une bataille s'engage pour la conquête du royaume...



Sur le dos de cette autruche, vous parcourez le second niveau. Un peu comme dans les courses hippiques, vous évitez un tas d'obstacles.



Vous voyez le petit lion lumineux à côté de Simba ? Touchez-le ! Désormais, si vous perdez, vous recommencez ici !

niveaux sont labyrinthiques ! À titre d'exemple, sachez qu'il m'a fallu une heure pour trouver la sortie du deuxième niveau (il y a un truc à trouver !). Peut-être que d'autres auront plus de chance...

Et rugir de plaisir

Dans la seconde partie du jeu, Simba a grandi. Eh oui ! Les années ont passé, mais notre lion est toujours là. Il a hâte de succéder à son père. Les menaces auxquelles il fait face sont encore plus grandes ! Mais, comme Le Petit Dav illustré : lion énervé ne craint pas les dangers !

Le Roi Lion de Virgin pourrait être un jeu parfait, je dis bien pourrait (!), si la réalisation n'était pas un poil bâclée ! Les digits, par

exemple, ne sont pas toutes de qualité (je fais surtout allusion au rugissement de Simba, lionceau...). Les musiques sont peu rythmées par rapport à la version Mega Drive ! En outre, les tests de collision manquent de précision.

Enfin, la maniabilité n'est pas toujours au rendez-vous ! J'ai cassé trois paddles avant de m'accrocher à la queue des hippopotames du second niveau (les connaisseurs comprendront). Qu'importe ! Malgré ces petits défauts, Le Roi Lion est un des tops de cette fin d'année. C'est un jeu de plate-forme que vous devez absolument vous procurer ! Ce qui devait être dit est dit !

David aime les lionnes.



EN RESUME

PLATE-FORME
VIRGIN | COEUR

C'est sûr ! C'est certain, c'est le jeu de votre vie... avec Le Roi Lion... le jeu de rêve...

GRAPHISME	87%
ANIMATION	92%
SOUND	88%
MANIABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	80%

91% INTÉRÊT

environ 500 F



Domage ! Simba vient de rater son saut. Il tombe dans le vide et il doit tout recommencer !

POUR CONTRE

- ▲ Les niveaux sont labyrinthiques.
- ▲ Simba répond au doigt et à l'œil.
- ▲ Le Roi Lion plaira aux plus jeunes.
- ▼ Domage que la maniabilité ne soit pas toujours au rendez-vous.



HARWEST GAMES

**GRATUIT POUR
TOUTES COMMANDES
UN TEE SHIRT
HARWEST GAMES**

HARWEST GAMES ACHAT VENTE
TOUT JEUX MEGADRIVE
SUPERNINTENDO OCCASION
AUX MEILLEURS PRIX

PAIEMENT CASH

GOODIES DBZ

CARDASS 94	5 F
RAMICARDS 94	8 F
MANGAS DBZ FR	35 F
FIGURINE BATTLE 2	99 F

BOUTIQUE

PORTE CLESP STREET FIGHTER	45 F
PORTE CLEFS MARIO	49 F
MONTRE STREET FIGHTER	99 F
FIGURINE STREET FIGHTER	79 F
MONTRE GAME BOY	99 F

LE CLUB HARWEST GAMES

**HARWEST GAMES
CLUB**



NOM ...DUPONT
PRENOM ..JULIEN

N° CARTE 94 10 69 12 0000007

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES

1 MONTRE STREET FIGHTER GRATUITE
1 TEE SHIRT HARWEST GAMES
TA CARTE DE MEMBRE PRIVILEGIE
CADEAU POUR TON ANNIVERSAIRE

CATALOGUE

SEULEMENT

88 F

VOUS DESIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES CONTACTEZ NOUS AU **78 63 60 80**
LISTES DES DISTRI BUTEURS HARWEST GAMES - FAX 78 63 60 85

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

VIDEO GAMES CLUB
119 AV DE ST LOUP
13010 MARSEILLE

STAR GAMES
38 RUE FLORIAN
30100 ALES

CLAP VIDEO
11 RUE DU COMMERCE
37210 VOUVRAY

NON STOP VIDEO
9 PLACE DU 14 JUILLET
47000 AGEN

LORD VIDEO
23 BOULEVARD CARNOT
49100 ANGERS

ROLLIN GAMES
10 RUE DE RENNES
53000 LAVAL

PTIT HOLLYWOOD
14 PL FAREHAM
56000 VANNES

VIDEOMAT
11 AVENUE DE LA GARE
59500 MAUBEUGE

DISCOUNT VIDEO
32 RUE DU CAMP DROITE
62 200 BOULOGNE S/MER

VIDEO LASER 3
2A ROUTE DE BRUMATH
67460 SOUFFELWEYERSHEIM

VIDEO LASER 2
85 RUE DES JESUITES
67100 STASBOURG

INFO GAM E
113 RUE A FRANCE
69100 VILLEURBANNE

VIDEOTEC
22 RUE PASTEUR
69190 SAINT FONS

STREET GAM ES
72 AVENUE DE VERDUN
69330 M EYZIEU

VIDEODISC
2 AVENUE JEAN JAURES
70400 HERICOURT

PARAY VIDEO
19 COURS JEAN JAURES
71600 PARAY LE MONIAL

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARD
74700 SALLANCHES

VIDEO FOLIES
34 AV ROGER SALENGRO
77290 MITRY LE NEUF

INTER VIDEO
C/C LE PREY
88160 LE THILLOT

CELEST VIDEO
28 RUE DES BRASSERIES
88200 REMIREMONT

MICRO 2000
5 PASSAGE DE L ECU
89100 SENS

PIT GAM E
40 RUE DES LAITIERS
94300 VINCENNES

VIDEO 10
10 AVE DE LA GARE
95150 TAVERNY



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN

DIRECT : AU 78 63 60 80

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	NBA SHW DOWN	379 F
AERO THE ACROBAT	369 F	NBA BASKETBALL 95	TEL
ACTRAISER 2	389 F	NSPN BASEBALL	399 F
AMERICAN TAIL	399 F	OPERATION EUROPE	439 F
ANIMANIAC	TEL	PGA TOUR GOLF 2	389 F
BRAIN LORD	439 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
BATTLEDODDS DOUBLE DRAGON	299 F	POWER RANGER	439 F
CLAYMATES	429 F	POPEYE'S ADVENTURE	399 F
CLAYFIGHTER	429 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PAC ATTACK	349 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	SHAQ FU	399 F
EQUINOX	399 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
REVEL GOWEST	TEL	SECRET OF MANIA	449 F
FIFA SOCCER	389 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
F ROC 2	419 F	STUN RACE FX	429 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SUPER METROID	409 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SIMPSON : VIRTUAL BART	429 F
KING OF DRAGON	479 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
LEGEND	419 F	SUPER PINBALL	389 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER TETRIS 2	399 F
LEMMINGS 2	489 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
LETHAL ENFORCER	459 F	TURN AND BURN	429 F
LUFIA	459 F	VORTEX	439 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	WORLD HERO 2	439 F
MISTER NUTZ	359 F	FINAL FANTASY 3	439 F
MEGAMAN X	389 F	LORD OF THE RING	409 F
NHL HOCKEY 94	389 F	SPARKSTER	399 F
NBA JAM	409 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	PELE 2	389 F
AERO THE ACROBAT	349 F	POWER INSTINCT	TEL
BATTLE TECH	409 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
BALIZ	399 F	PHANTASY STAR IV	459 F
CONTRA HARD COP	399 F	PIRATE GOLD	359 F
COMBAT CAR	349 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
COLUMNS 3	319 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	RAGNACENTY	389 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	REBEL ASSAULT	TEL
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
DUNE 2	399 F	SONIC 3	389 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	STREET OF RAGE 3	419 F
FATAL FURY 2	429 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FLINK	TEL	SHAQ FU	399 F
FIFA SOCCER	349 F	SHINING FORCE II	TEL
FORMULA ONE	389 F	SHADOW RUN	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F	TITI ET GROSMINET	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	URBAN STRIKE	399 F
LANDSTALKER	399 F	VIRTUA RACING	449 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	VIRTUAL BART	399 F
JURASSIC PARK RAMPAGE	409 F	TECMO SUPER BASEBALL	439 F
MARIO ANDRETTI	389 F	WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	ZERO TOLERANCE	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	DYNAMITE HEADY	419 F
NBA SHOWDOWN	389 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
NBA JAM	389 F	SPARKSTER	369 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
NHLPA 95	419 F	POWER RANGER	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
OUT RUNNER	379 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F

GAME BOY

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209

GAME GEAR

FALADDIN	199 F
COCA COLA KIC	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	HEART OF ALIEN	399 F
DARK WIZARD	369 F	DUNE	399 F
DRAGON' S LAIR	429 F	BATTLECORP	349 F
JURASSIC PARK	399 F	NBA JAM	399 F
MEGA RACE	359 F	ANDROID ASSAULT	399 F
MORTAL KOMBAT	319 F	REVENGERS OF VENGEANCE	359 F
COOL SPOT	409 F	LETHAL ENFORCER (AVEC PISTOLET)	
REBEL ASSAULT	369 F	459 F	
RISE OF DRAGON	379 F	LETHAL ENFORCERS 2	389 F
SHINING FORCE	449 F	SOUL STAR	359 F
TOMCAT ALLEY	399 F	MEGA RACE	369 F
WORLD CUP USA 94	379 F	CRIME PATROL	389 F
CLIFFANGHER	359 F		

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	399 F	219F	
ADAPTEUR AD 29 TURBO	89 F	SUPER 6 avec 2 MANETTES	
ADAPTEUR MEGA KEY	79 F	SUPER NINTENDO	219 F
MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS)		CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
FIGHTER II (MEGADRIVE)	99 F	CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F	ADAPTEUR (MEGADRIVE)	69 F
MANETTES SANS FIL		ADAPTEUR (SUPER NINTENDO)	69 F
PRO 6 avec 2 MANETTES (MEGADRIVE)			

DEVENEZ DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES

POUR CREER UN MAGASIN DE JEUX VIDEO

CONTACTEZ-NOUS AU : 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON

TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM
 PRENOM
 ADRESSE

 VILLE
 CODE POSTAL
 TEL
 DATE DE NAISSANCE

REGLEMENT :

CHEQUE
 C.C.P
 CARTE BLEUE
 DATE DE VALIDITE :/...../.....
 NUMERO :
 SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

SEGA ET MEGADRIVE SONT DES MARQUES

TEST

Tous en ricanes, c'est fait ! Même si le label d'Indy est très vendeur, les versions existantes étaient relativement décevantes. Pour pallier ce léger manque dans l'univers des consoles, un seul développeur : **Activision**. Et seul jeu : **PITFALL**.

PITFALL



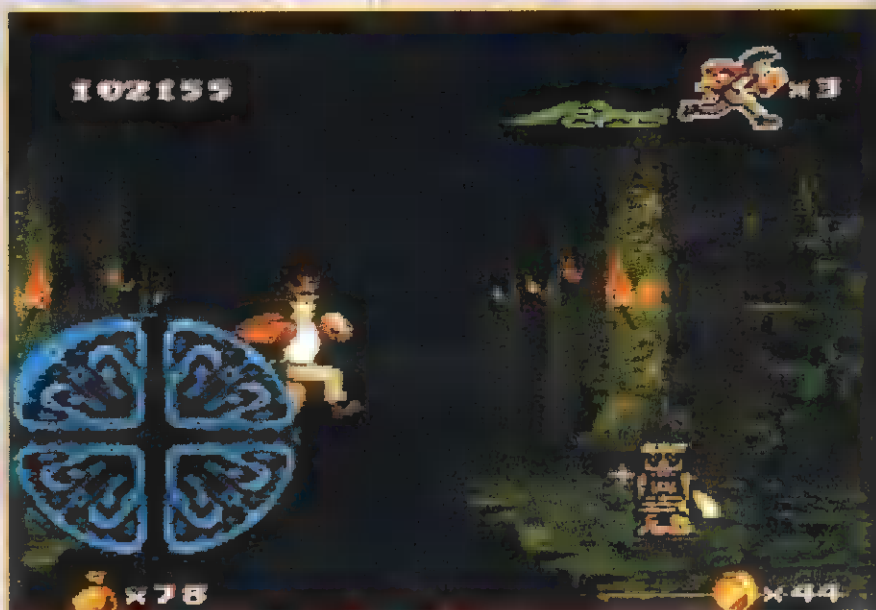
THE MAYAN ADVENTURE

Plus de dix ans après la sortie de Pitfall sur la VCS 2600 d'Atari, l'aventurier le plus connu de la planète, après Indiana Jones, débarque sur la Super Nintendo ! Ceux qui ont eu l'occasion d'exercer leurs talents de joueurs sur l'ancienne version seront surpris de découvrir un Pitfall carrément relooké.

En effet, on passe de trois pixels en deux couleurs à un delirium graphique complet. Vous êtes aux commandes d'un aventurier, tout ce qu'il y a de plus classique sur terre. Affublé d'un chapeau de safari, d'une veste en peau, vous devez récupérer votre papa.

Un dédale de pièges

Papa a été kidnappé par l'esprit du jaguar de la jungle amazonienne. Un dédale vert de pièges infernaux vous attend. Que seul les virtuoses du paddle vaincront ! Pour venir à bout des temples maudits de la jungle, vos seuls amis sont un fouet et un lance-pierres. Je ne plaisante pas ! Votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à trouver des cailloux tout au long de votre périple. Les



Comme Indiana Jones, il vous faut fuir devant cette roue de pierre, si vous ne voulez pas ressembler à une crêpe.

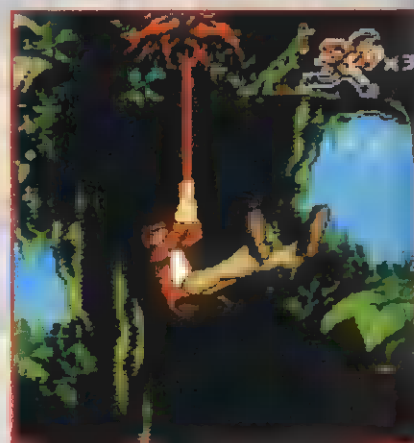
LOGITHEQUE

Il est dur de choisir des jeux de plate-forme en cette période de fêtes de Noël. Si Pitfall se démarque par ses originalités et son animation, d'autres ont également les moyens de sortir de la masse. Pour ne citer que les meilleurs : Donkey Kong Country et Earthworm Jim.

Le premier innove par ses graphismes et sa musique, alors que le second se fait apprécier par son originalité et sa réalisation. Dur, très dur de faire un choix !



Tel Tarzan sur une liane, vous devez secourir votre père des mains du méchant esprit du jaguar.



Ces fleurs exotiques permettent de vous propulser dans les airs à l'affût de bonus secrets.

plus futés d'entre vous mettront peut-être leurs mains sur un boomerang, un objet des plus pratiques. Vous l'avez compris, Pitfall est aussi un jeu d'aventure.

Un réaliste, du moment !

S'il se détache, et surtout, écrase ce qui s'est fait jusqu'alors, c'est grâce à son animation exceptionnelle et sa jouabilité jousive. L'animation est sublime. Chaque mouvement du héros est travaillé à la perfection. Lorsqu'il se balance à une liane, il ne se contente pas de la tenir d'une main.

Dans un souci de réalisme, les programmeurs d'Activision ont décidé de le faire se retourner sur lui-même. Ainsi, les bras sont synchronisés naturellement, comme les jambes,



Photo symbolique de la vieille génération de consoles crucifiée par les nouvelles technologies.

UN MONDE TRÈS ANIMÉ

Voici un petit aperçu des différentes animations de notre ami Pitfall.

Comme vous pouvez l'observer, le nombre des animations fait de ce jeu un futur hit. Il est donc possible de réaliser toutes les combinaisons possibles et imaginables avec votre personnage, du simple saut au yoga. En cas de stress, ça aide toujours !



L'esprit du JAGUAR



C'est dans un jaguar qu'il faut faire la fin du monde.



Les plus rusés d'entre vous trouveront sans doute un moyen de passer outre ces deux jaguars.



Un jaguar en colère, c'est un très joli. Un bon zozic, parmi d'autres : mieux vaut fuir.



Bien sûr, pour sauver votre peau, il faut abattre le jaguar. C'est pourquoi, donc des armes explosives !

Pitfall

les hanches et même les vêtements. Votre personnage jouit d'une grande variété de positions : il saute, grimpe, rampe et s'agenouille ! Pour mon plaisir, comme pour le vôtre, sachez que toutes ces actions sont très faciles à réaliser. Avec Pitfall, vous « n'userez » pas votre paddle toutes les cinq minutes. Au contraire, le plaisir de jouer pousse même le joueur à fouiner à droite, à gauche.

Le jeu de mon père

De plus, Pitfall regorge de passages secrets où sont cachés trésors, vies et autres bonus habituels. Pas tant que ça d'ailleurs, il est même possible de trouver des *warp zones* qui vous ramènent dans le passé. Un retour en arrière qui vous permet de jouer avec la version de 1982 !

Pour conclure, Pitfall est le digne successeur de son ancêtre. Pour ceux qui suivent, j'ajoute qu'il est le meilleur jeu de ces fêtes dans le domaine de l'action aventure. N'oubliez pas de le mettre sur votre liste de Noël !

Pitt, alias Fall

Cadeau bonux



- Une vie supplémentaire pour le petit Pitfall.
- Bague en diamant pour plus de points.
- ① Récupérez votre boomerang après usage.
- ① Les pierres explosives nettoient l'écran !
- ② Trouvez des pierres pour votre lance-pierres.
- ① Le lingot en argent, c'est pour les points !
- ② Le lingot en or aussi ! mais en plus.
- ② Les pièces en or, idem ! mais encore plus.
- ① Le sablier vous donne un temps précieux.
- ② Ce piment vous transforme en super Pitfall.



Dans toutes les circonstances, il faut savoir adopter une philosophie très zen comme notre ami Pitfall.



Si vous enfoncez les pierres dans le mur, des passages secrets s'ouvrent à vous.



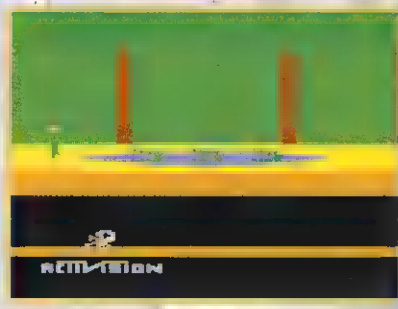
Le mode 7 de la Super Nintendo est exploité à donf sur les boules de feu.

POUR CONTRE

- ▲ L'animation arrache un max !
- ▲ Les graphismes vous plongent dans l'ambiance.
- ▲ De la recherche, de la recherche et encore de la recherche !
- ▲ Une bonne jouabilité !
- ▼ Une musique un peu délaissée au profit du reste !

RETOUR VERS LE PASSÉ

Pour ceux qui ne connaissent pas la version de Pitfall sur la VCS 2600 d'Atari, sachez qu'il est possible de trouver une warp zone vous permettant d'y jouer. Le jeu est exactement le même dans son intégralité. Un clin d'œil sympa de la part d'Activision !



EN RESUME

PLUS QUE
ACTIVISION — JOUEUR

Pour une fois, c'est un véritable plaisir de regarder un des hits des années 80 !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	97%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	89%

92% INTÉRÊT
Prix environ 400 F

PAYEZ VOS JEUX, PAS LES INTERMEDIAIRES !



MICKY MANIA

MD/SNIN

Un jeu magnifique, des plates-formes plus que jolies et une animation excellente. Une jouabilité, des tas de passages secrets et des effets visuels délectants. Une durée de vie et une musique sublime. Et ce n'est certainement pas tout...

429 F
499 F



SECRET OF MANA

SNIN
version FR.

Un extraordinaire RPG !!! Captivant et complexe !! souhait, disposant de phases de combat/arcade et d'énigmes ardues, ce jeu possède toutes les qualités pour séduire un joueur normalement constitué !

449 F



THE LION KING

MD/SNIN

Des animations sublimes, de superbes graphismes et une musique merveilleuse, voilà ce que vous trouverez dans cette cartouche digne du fabuleux film de Walt Disney !

429 F
489 F



STREET RACER

SNIN

Un jeu fou fou fou ! Huit pilotes complètement louloques s'affrontent avec des bolides délectants ! Le jeu le plus marrant du dernier CES de Chicago est tout simplement génial à quatre !!!

479 F



EARTHWORM JIM

MD/SNIN

Le nouveau jeu de plates-formes réalisé par le talentueux David Perry, créateur d'Aladin. Le jeu ne se contente pas seulement d'être beau et bien animé, il est aussi original, varié, délectant et complètement loufoque !

429 F
489 F



DONKEY KONG

SNIN

Nintendo frappe très très fort ! Certainement le meilleur jeu de ces dix dernières années... Une réalisation comme vous n'en n'avez jamais vu et une jouabilité extraordinaire !!!

490 F



Dragon Ball Z.3

SFC

Encore une fois, DBZ débarque et frappe très fort ! Les nouvelles aventures du Super Butoden sont encore plus éclatantes à l'écran et la maniabilité à encore été améliorée. Un hit en puissance...

589 F



SPARKSTER

MD/SNIN

Rocket Knight adventure II. L'opossum bleu est de retour pour de nouvelles et folles aventures, Vous en aurez plein la vue ! Jouabilité et qualité sont les deux devises de Konami et de sa mascotte !

429 F
449 F

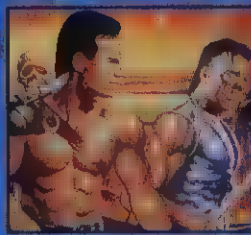


FATAL FURY SPECIAL

SFC

La légende des loups affamés ! C'est avec les personnages des précédents Fatal Fury que vous allez pouvoir combattre dans ce formidable jeu de combat parfaitement adapté de la Neo Geo. Un hit incontestable !

539 F



LEGEND

SNIN

Une épopée issue des meilleurs contes de D&D. Les fans de «Beat Them Up» vont être servis. Legend réconcilie les jeux d'aventures et l'action. Un long et dangereux périple vous attend sur des routes infestées de monstres sanguinaires !

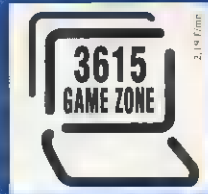
399 F



COMMANDEZ

TEL. : (1) 49 23 64 33
FAX : (1) 40 10 00 76

GRATUIT !
TOUTE CARTE
COLLECTION
AVEC CHAQUE
COMMANDE



BON DE COMMANDE / RESERVATION

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Date de naissance Téléphone

Console utilisée : MEGADRIVE MEGA CD SUPER-NINTENDO

OVERGAME MACHINE™ AUTRE :

THE GAME ZONE - CAP St OUVEN - 93581 St OUVEN CEDEX

Console	Désignation du jeu	Qté	Prix TTC	Total TTC

Participation aux frais d'envoi (35 F pour 1 jeu, 50 F pour 2 jeux et plus)

Mode de paiement : Chèque CB Montant total de la commande

N° carte de crédit : Expire le :/..

Signature Obligatoire : _____

Merci de libellé votre chèque à l'ordre de **THE GAME ZONE**

TEST

MAXIMUM CA

La nouvelle vient de tomber : Carnage s'est évadé en laissant derrière lui les cadavres de ses gardiens... Il est cruel et n'a aucun scrupule, vous êtes sa prochaine victime. Let the carnage begin !

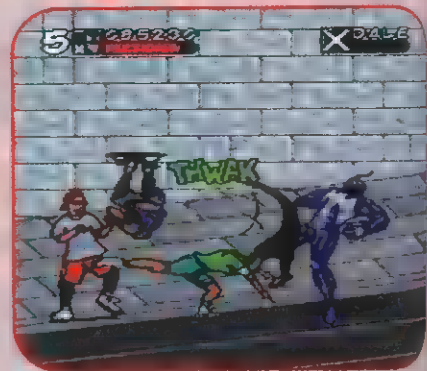
Les rues de New York et de San Francisco sont victimes de la violence des gangs qui sèment la panique : à leur tête, un dénommé Carnage, assisté de Shriek et du Doppelganger. Tout récemment échappé de prison, Carnage décide de se lancer à la recherche de Spiderman et de son double maléfique, Venom, pour les détruire. Une chasse à l'homme s'engage dans les bas-fonds new-yorkais. Mais ça ne se passera pas comme ça : avec l'aide du paddle et de vos mains expertes, vous

prenez le destin de Peter Parker et de Venom en charge. Vous allez remettre de l'ordre dans l'enfer de la jungle métropolitaine. Pas facile la vie de superhéros, n'est-ce pas ? Il y a quinze niveaux, plus durs les uns que les autres, à parcourir pendu à votre fil au-dessus des rues, des buildings, des laboratoires, des hôtels,

La racaille sévit dans New York, heureusement que certains défendent encore la veuve et l'orphelin.



Le <double smash> (très difficile à réaliser) vous permet de lancer deux méchants l'un contre l'autre. Elle est balèze l'araignée !

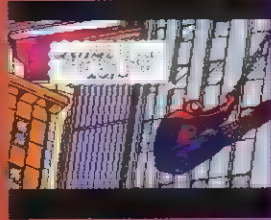
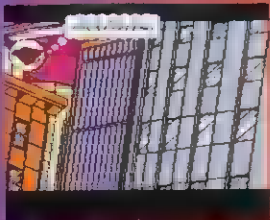


Les rues de San Francisco ne sont pas sûres non plus, Venom en est pour ses frais... Il se fait maltraiter par une jeune délinquante aux cheveux longs et verts !

des parcs, etc. Sur votre route, des méchants survitaminés font l'impossible pour vous stopper...

TO BE OR NOT TO BE ?

Evadez les héros de la prison de San Francisco et de New York. Les héros de la prison de New York et de San Francisco. Les héros de la prison de New York et de San Francisco.



Une araignée radioactive

Tout est permis ! Les coups de parapluie, les cheveux longs qui fouettent, les balles et bien évidemment les mains et les pieds. Rien de bien compliqué pour quelqu'un qui tient ses pouvoirs d'une araignée radioactive ! Carnage l'a compris, le bougre ! C'est pourquoi il vous envoie régulièrement des

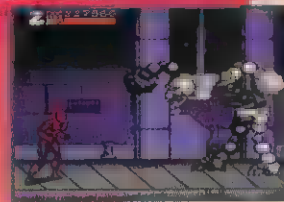
Des boss à la folie



Shriek ■ décidé de faire rôtir Spidey sous les yeux glauques du Doppleganger.



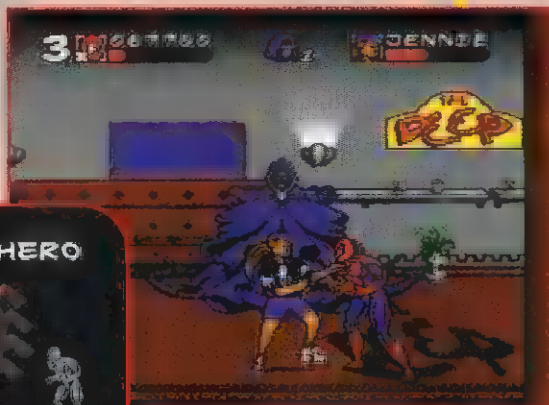
Carrion débarque alors que l'araignée se démène déjà contre le Demogoblin.



Ce boss ■ le dernier obstacle avant l'arme ultime qui sert à détruire Carnage I



■ voilà le boss plus vicieux de tous : Carnage en personne... Il vous donnera en effet bien du mal avec ■ instruments de torture.



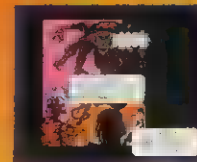
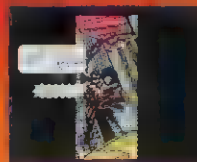
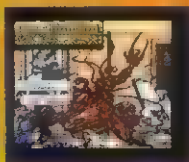
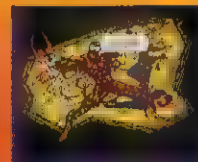
Spiderman en difficulté a recours à la <cloak> (la cape) pour s'en sortir... C'est un des six personnages qui peuvent intervenir pour vous aider dans le jeu.

(un truc bien pratique qui prévient son utilisateur du danger) vous tittle et vous indique une grosse menace sur le toit d'un immeuble.

Vous êtes une cible !

Ni une ni deux, vous vous lancez à la poursuite de cette menace pour l'humanité et vous découvrez... le Doppleganger, une espèce d'homme-araignée à huit bras et Shriek, une centrale électrique portable, qui vous précipite dans le vide. Maintenant, vous savez que vous êtes la cible de Carnage ! Vous pouvez ensuite choisir d'incarner Venom ou de continuer à vivre la folle chute de l'araignée en *direct-live*. Selon le choix de votre personnage, vous avez différentes

ÉVASION EN DIRECT



Carnage n'y ■ pas par quatre chemins pour se faire la malle... il en profite pour se faire deux alliés : Shriek et le Doppleganger. Spiderman et Venom ont bien du souci à se faire. Cette courte animation est un prologue au jeu. Elle permet de ■ familiariser (pour ceux qui ne le sont pas encore) avec l'univers des superhéros.

Maximum Carnage

missions à remplir et différents rôles à jouer. La difficulté du jeu est croissante au fil des missions : ne vous endormez donc pas sur vos lauriers !

Le pire reste à venir

Souvent, il faut du temps pour comprendre comment tuer un ennemi en prenant le moins de coups possible (le Demogoblin, par exemple). Le pire reste à venir en la personne de Carnage. Il a d'innombrables ressources : il peut modeler ses mains comme il veut et en faire des armes tranchantes, pointues et contondantes. Ce vilain est très puissant et vous réserve bien des surprises... Pour les fanas du genre, et même pour les autres, sachez que l'atmosphère Marvel Comics, qui a d'ailleurs contribué à la réalisation du soft, est très présente : une bande dessinée sur l'évasion de Carnage précède le jeu et nous met dans le bain. Bien d'autres



Carrion ■■ s'attendait pas à ça ! L'intervention inopinée (pas tant que ça) de Firestar le déboussole et il se décide enfin à vous « lâcher » la tête !

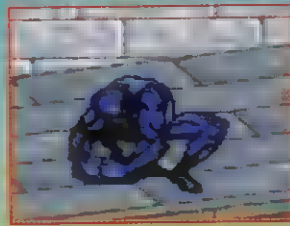
LOGITHEQUE

Inutile d'énumérer la liste des nombreux logiciels de baston qui existent sur la Super Nintendo. Signalons les plus fameux : Double Dragon 3, Probotector, ou encore Battlemaniac. Ces grands jeux du genre apportent chacun leurs améliorations. Quant à Maximum Carnage, il n'innove pas du tout et reprend même un personnage qui a déjà pas mal été utilisé en jeux vidéo. Le plaisir de jouer est là mais il manque une petite touche d'originalité qui classerait ce soft dans les tous meilleurs du genre. À bon entendre...

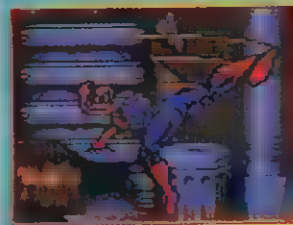


Ce coup spécial est difficile ■ réaliser, mais il ne pardonne pas.

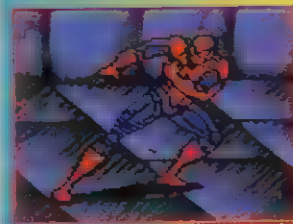
SPIDER ET VENOM EN ACTION



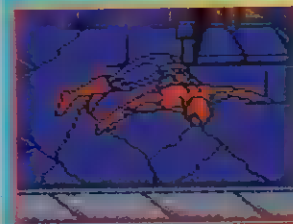
Le «power hit» est un coup spécial auquel on a droit quand on a dépassé une certaine durée de temps sans s'être fait toucher. Comme quoi, tout se mérite.



Le «special hit» vous permet de repousser (très violemment) tous vos adversaires. Cette technique vous pompe pas mal d'énergie vitale. À utiliser avec modération.



Le «ram attack», ou encore la technique du rentre-dedans, est très efficace contre un nombre important d'ennemis. C'est simple : il n'y a pas à réfléchir !




Le «reverse kick» est un saut périlleux arrière où l'on profite de l'impulsion pour donner un coup de genou aux vilains méchants. C'est même très joli à voir.



Le «shield» ■■ toile pour l'araignée, organique pour Venom mais de même utilité : contrer les coups (attention, ce coup ■■ est ■■ contre ■■).










Défendez-vous contre ces petits hommes très bien habillés qui vous agressent à coup de parapluie ! Votre orgueil d'araignée en prend un coup (pas de parapluie, cette fois).

Au quartier général des Fantastiques, les petits droïdes de garde ne vous feront aucun cadeau ! méfiez-vous de leur lasers  très mobile !



Voici Carnage en personne, tel que l'a surpris notre reporter spécial. On peu ici l'apercevoir en pleine action, dans le parc municipal de la ville. Même si cela ne se voit pas sur cette image, nous sommes en mesure de vous indiquer qu'il assiste avec un rictus de haine à votre élimination.

POUR CONTRE

-  Les graphismes des personnages cartonnent !
-  L'ambiance des comics est bien rendue.
-  Les onomatopées qui s'affichent !
-  Pourquoi on ne peut pas jouer à deux ?
-  Peu d'originalité dans l'intérêt.
-  La couleur et les  ne sont pas à la hauteur.

images Marvel sont disséminées tout au long du jeu. Elles rythment la progression de l'aventure. Ce pourrait être un moyen de masquer la qualité du jeu, mais ça ne l'est absolument pas. Maximum Carnage bénéficie de graphismes superbes et d'animations détaillées. Les sprites sont énormes et cadrent bien avec l'univers des comics américains.

À vous de tisser votre toile

Les personnages de Maximum Carnage disposent de nombreuses postures qui leur sont propres. Elles sont également très variées mais n'ont qu'un faible éventail de coups (personne n'est parfait !). Quant à l'animation des héros, elle est un peu lente mais tout de même satisfaisante. Un petit reproche au niveau des couleurs qui sont souvent ternes et sans aucun contraste. La musique est assez lassante (mais rythmée, attention !). Maintenant, c'est à vous d'aller tisser votre toile dans les rues (à chacun son tour de prendre des coups, non mais !).

Oulan Bator



EN RESUME

BEST OF THE YEAR - 1994

« Si te trappe, tu me trappes... » telle est la devise de Maximum Carnage, qui reste quand même bien sympa.

GRAPHISME	91%
ANIMATION	88%
SON	86%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	88%

89 sur 100 **INTÉRÊT**

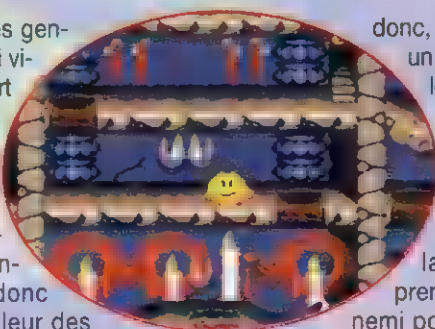
Prix environ 450 F

WEST

PAC IN TIME

La Pac Mania n'est pas morte ! Telle le Phoenix, elle renaît continuellement de ses cendres, apportant à chaque fois une idée ou un concept nouveau. Le dernier rejeton renouvelle un genre pourtant ultraconnu : celui du jeu de plate-forme. Tenez-vous bien, c'est génial. Une fois de plus !

Il était une fois, une très gentille famille Pac-Man qui vivait paisiblement à l'écart des très méchants fantômes, et ceci dans la non moins gentille région nommée Pacland. Notre très gentille petite famille y vivait en harmonie avec les créatures environnantes... Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes. Il n'y aurait d'ailleurs pas eu de Pac in Time et, donc pas de jeu, si une sorcière - que le bonheur d'autrui insupporte - n'avait invoqué un sort d'une rare puissance pour téléporter le bon père de famille dans le passé, comme ça, rien que pour s'amuser.



donc, la boule jaune est un inconnu dont tout le monde se méfie. Entendez par là que toutes les créatures de cette époque, de la plus inoffensive à la plus balèze, le prennent pour un ennemi potentiel, et l'atta-

Admirez-moi un peu ce décor. Rien à redire, c'est bôôô !



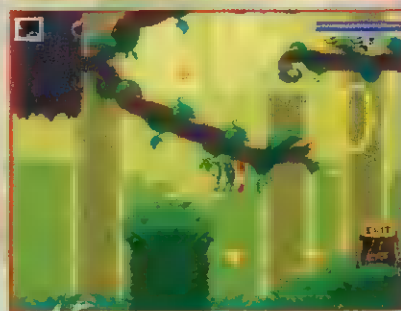
Comme dans les Pac-Man classiques, faut en effet digérer toutes les pastilles des tableaux pour parvenir à s'en extirper.



Pac in Time est truffé de passages secrets qui amènent invariablement de l'autre côté du tableau. Ici, l'entrée du passage secret, c'est la porte situé à droite Pac-Man.

Des pièges naturels mais machiavéliques !

La nature est parfois hostile avec notre bonne vieille boule jaune... La règle : respecter scrupuleusement revient à méfier de tout, et surtout de ce qui est végétal (plantes carnivores ou lianes constrictives qui se prennent pour des boas par exemple).



Retour dans le passé

Directos, il se retrouve en 1975, en des temps si troubles où, pour tout vous dire, la Pac-Mania n'avait même pas débuté (et pour cause, le premier Pac-Man n'est sorti que quatre ans plus tard) ! À cette époque

LOGITHÈQUE

Ce jeu est-il comparable à un quelconque autre jeu sur Super Nintendo ? M'est avis que non : Pac in Time est bourré d'originalités qui ne sont propres qu'à lui. Imaginez un Mario qui ait ripaillé comme quatre jusqu'à lui faire le bide d'un Pac-Man. Collez-lui dessus le pouvoir de lancer sa toile comme Spidey et vous aurez une vague idée de ce qui vous attend : un jeu de plate-forme de la meilleure veine. Absolument !



Il faut un tant soit peu se remuer le bulbe pour se tirer de certains tableaux. Mettre la main par exemple sur la clé qui ouvrira un coffre ou plus généralement la porte qui vous bloquait.

quent. Pour retrouver sa gentille petite famille, Pac-Man doit traverser les cinq mondes. Il doit ainsi parvenir jusqu'au repaire du crabe maléfique pour lui faire mordre la poussière. C'est en effet le sbire ultime de la méchante sorcière. Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra emprunter la porte temporelle tant convoitée et retrouver sa petite vie tranquille de nos jours 1994. Youkaydi, y a du boulot !

Des petits plus en plus

Je vous imagine déjà vous dire : « Même si c'est Pac-Man, je vois déjà le topo... c'est encore un jeu de plate-forme parmi tant d'autres. » Eh bien, paddlers fous, loin de vous cette idée ! Moi qui ne suis pas un fervent admirateur des jeux de plate-forme, dès les premières secondes, j'avoue avoir littéralement craqué pour ce Pac in Time inspiré de Fury of the Furries, sorti quelques

mois plus tôt sur Amiga, PC et, plus récemment, sur Macintosh). En plus, Pac in Time d'Atreid Concept est doté des petits plus qui font les grand jeux : une jouabilité canon alliée à un plaisir de jeu infini (j'te jure !). Pour se sortir indemne



La clé n'est jamais morte, même quand les fantômes lui sont pas loin...

Des vertes et des pas mûres !

Voici quelques-uns des monstres qu'il vous faudra affronter avant de retrouver votre époque. La plupart sont sensibles aux coups de marteau et au tir de feu, sauf les fantômes qui ne peuvent être digérés que lorsque vous avez mangé préalablement une pastille énergétique. Attention, cette liste est loin d'être exhaustive, beaucoup d'autres monstres vous donneront bien du fil à retordre...



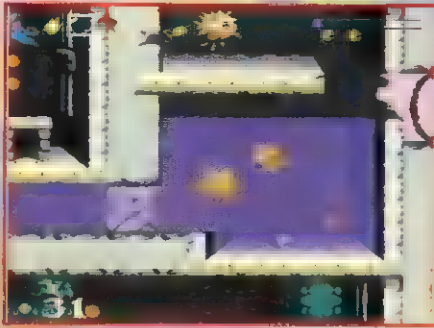
Comment vous défendre

vous imposez de quatre compétences. ① La corde vous permet de vous déplacer le mutant. Cet ustensile, qui s'avère être très pratique, est très maniable. Un des points forts du jeu. ② La bulle est une réserve d'air. Ce n'est qu'avec elle que vous pourrez voquer sous les flots à l'aide de bulles en guise de projectiles. ③ Le marteau permet de détruire les parois ou exploser les monstres. C'est très utile. ④ Le tir de feu sert bien évidemment à occire les nombreux ennemis qui vous collent aux baskets. Indispensable pour vaquer paisiblement



Pac in Time est plein de surprises. Chaque tableau apporte son lot d'imprévus. Ici, le temps est couvert et les éclairs tombent dans tous les coins. Méfiance donc !

Pac in time

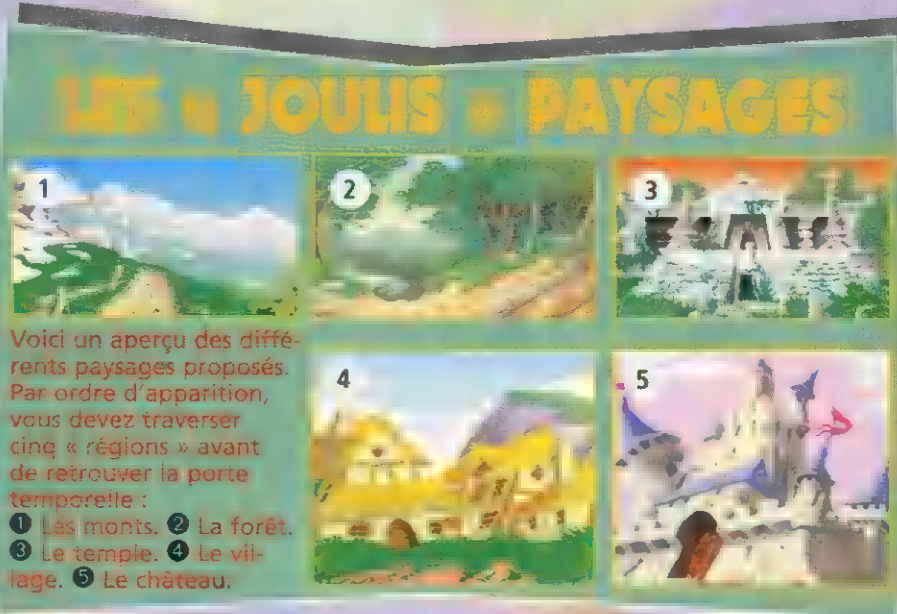


Évidemment, Pac in Time inclut quelques passages sous-marins, comme tout bon jeu de plate-forme qui se respecte.

des cinquante-et-un tableaux qui vous attendent, il faut parfois faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et souvent d'une grande précision, ce qui est un véritable plaisir avec un jeu maniable comme Pac in Time. Cela méritait bien d'être souligné !

Petit guide de survie

Pour s'en tirer donc dans cette aventure, on dispose en tout et pour tout de quatre pouvoirs, très utiles au demeurant : le marteau (pour taper les *streums* et perforer les parois récalcitrantes), le tir de feu (pour griller la faune ambiante), la bulle (qui permet de déambuler et de tirer sous les flots) et *last but not least*, la corde (pour faire comme notre ami Spiderman).



Voici un aperçu des différents paysages proposés. Par ordre d'apparition, vous devez traverser cinq « régions » avant de retrouver la porte temporelle :

- ① Les monts. ② La forêt.
- ③ Le temple. ④ Le village.
- ⑤ Le château.

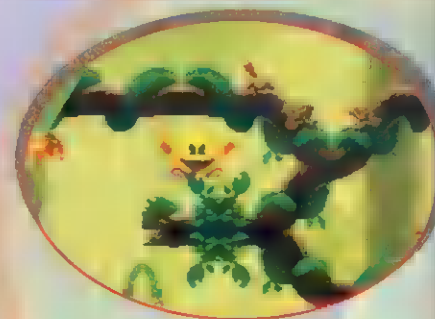
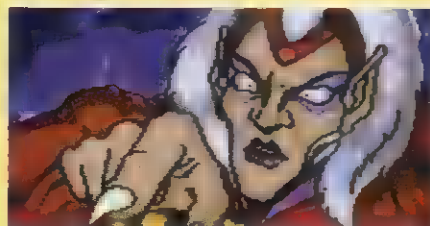
La finalité du jeu consiste à jongler entre les différentes compétences, qui vous sont proposées, pour se tirer des situations les plus abracadabrantes. Comme pour rappeler les antiques versions de Pac-Man, au fil des tableaux, il arrive que l'on croise les fameuses pastilles énergétiques. Une fois ces dernières ingurgitées, vous pouvez gober les fantômes qui deviennent bleus de peur. Pareillement, avant de pouvoir emprunter les portes de sortie, il faut



Dans la forêt, il faut faire preuve d'acutce pour progresser.

La terrible aventure de la famille Pac-Man

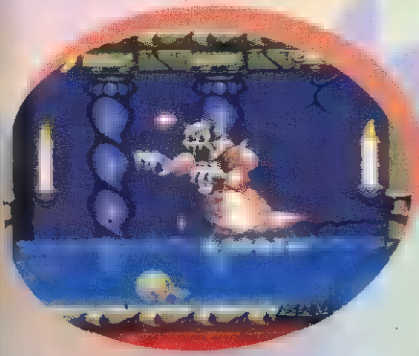
La petite famille vivait paisiblement dans la région nommée Pacland lorsqu'une sorcière mit son grain de sable et téléporta le bon père de famille dix-neuf ans dans le passé (en 1975). Zarma ! Le but de jeu consiste à parcourir les cinquante-et-un tableaux (avec un *password* tous les six niveaux) et de retrouver la porte temporelle qui vous renverra en 1994. Vous devrez pour cela affronter le gardien de la porte, l'ultime rempart : le terrible crabe mutant du nom de Gum Monster. Un scénario classique quoi !



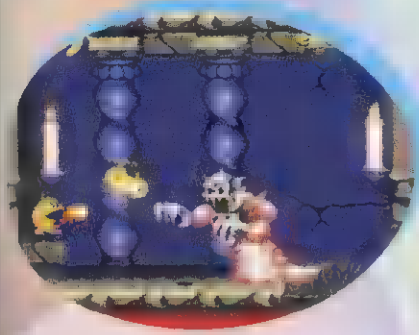
Pareillement aux clés, on trouve parfois des manivelles qui ont toujours leur utilité...



Un mur vous pose problème ? Sortez votre marteau et frappez comme un sourd...



Pac-Man a plus d'un tour dans son sac. Et hop ! disparition sous l'eau...



Ce n'est pas le premier zombie venu qui va vous faire peur. Quoique...



Même sous l'eau Pac-Man garde toujours le moral.

obligatoirement manger toutes les pastilles des tableaux. Voilà pour le parallèle avec les versions de Pac-Man que l'on a plus l'habitude de voir...

Circulez, y a rien à voir !

Pour le reste, vous l'avez certainement déjà compris : il n'y a absolument rien à voir. Circulez ! Par ailleurs, et pour clore cet article, côté graphismes et sons, sans être Byzance, ça se tient. Les décors ne changent fondamentalement que tous les dix niveaux. Quant aux musiques, elles sont, d'une manière générale, assez rigolotes (c'est le mot exact !). Que dire d'autre encore sur Pac in Time ? Ben rien, si ce n'est qu'il faut courir pour acheter cette cartouche à tous prix et la placer très vite en bonne place dans votre logithèque. Elle le mérite tout à fait.

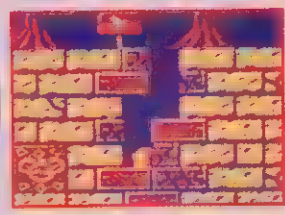
Djabou le jaune.

Et sur Game Boy



La version Game Boy est un tantinet plus simpliste que la version Super Nintendo. Elle est surtout plus proche de Fury of the Furries que le même concepteur (Atreid Concept) a développée sur micro. Les pouvoirs, toujours au nombre de quatre, sont identiques. Idem pour la maniabilité qui est aussi un des points forts du jeu. Ce qui change principalement, c'est que contrairement à la version Super Nintendo, il ne faut pas récupérer de pastilles pour ouvrir la sortie des niveaux. Il suffit simplement de

trouver la sortie pour passer au niveau suivant (reste à éviter ou à blaster les monstres sur le passage). Même si la cartouche Game Boy est un peu en dessous de celle tournant sur Super Nintendo, elle a tout de même su conserver une teinte d'originalité qui fait d'elle un très bon soft sur Game Boy.



Happy end : l'aventure est terminée ! Après son odyssée Pac-Man retrouve sa petite famille au complet !

POUR CONTRE

- ▲ Une maniabilité pulsante et vrombissante.
- ▲ Que demande le peuple ! 51 tableaux avec passwords !
- ▲ Le petit côté recherche pimente le tout.
- ▲ Une jouabilité top niveau.
- ▼ Ça manque de quelques boss (bien que...).
- ▼ Le jeu n'est pas remboursé par la Sécu !

EN REVUE

PLATE-FORME
NANCO, 1 & 2 JOUEURS

Enfin un jeu de plate-forme qui a de l'originalité, du zozoz et du mordant. Un bon soft, sous tous rapports !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	86%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	93%

91% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

EST

Les Tiny Toon sont de retour pour affronter dans des épreuves sportives plus folles les unes que les autres ! Voici un soft qui va vous faire transpirer à grosses gouttes et qui va donner de l'exercice à vos petits muscles musclés. Rendez-vous sur le stade...

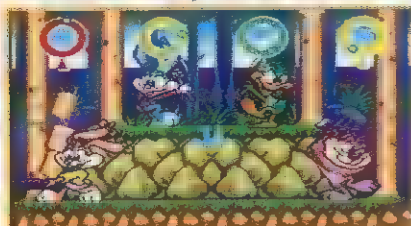
TINY TOON

Adventures

ACME ALL-STARS



COUPE, COUPE



Voici une épreuve qui devrait plaire aux bûcherons puisque le but est de couper un maximum de bûches en un minimum de temps. C'est une affaire de gros bras...

LOGITHÈQUE

Il existe sur Super Nintendo un autre jeu mettant en scène les célèbres personnages de la Warner : Tiny Toons. C'est un jeu de plates-formes dans lequel vous dirigez Buster Bunny. Il est probable que d'autres jeux, mettant en scène ces sympathiques personnages, verront le jour dans un proche avenir, et c'est tant mieux !

Ils ressemblent à tout sauf à des athlètes, pourtant ils sont redoutables !

Sportifs en herbe réveillez-vous : la compétition ne va pas tarder à commencer ! Au programme de cette cartouche, treize épreuves qui vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Le meilleur sera récompensé par un prix d'un million de dollars. De quoi financer une campagne électorale ! Vous retrouvez, bien sûr, les sympathiques personnages de la Warner. J'ai nommé : Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck et Dizzy Devil. Chacun a des aptitudes physiques un peu différentes, il faudra en tenir compte si vous désirez effectuer de bons scores. À vous de choisir le personnage qui vous correspond le mieux !

Un délire olympique

Certaines épreuves sont relativement classiques, mais agrémentées de quelques fantaisies. Ainsi, vous avez la possibilité de dégommer une soucoupe volante au lancer de disque ! Quant aux autres, c'est le délire le plus complet ! Imaginez donc que le saut à l'élastique est désormais une discipline olympique !

On dispose de quatre niveaux de difficulté : facile, moyen, dur et très, très dur... Certaines épreuves ne sont accessibles que si vous réussissez à passer au niveau supérieur.

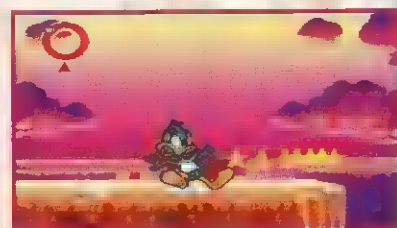
LA COURSE SUICIDE



Bon, alors c'est assez simple : on prend un maximum d'élan...



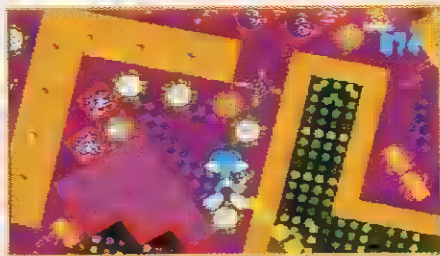
Puis on court comme un fou, le plus rapidement possible...



Enfin, on s'arrête avant de faire le grand saut dans le précipice !

Avouez que cela a tendance à motiver. C'est lors de ce passage que vous avez la possibilité de récupérer un mot de passe. Pour la plupart des épreuves, vous avez le droit d'effectuer deux tentatives. Sachez que pour réussir des scores élevés, il ne vous suffit pas de réaliser une bonne performance physique. Vous avez la possibilité de collecter de nombreux bonus. Ce sont eux qui, à l'arrivée, font la différence. Vous pouvez

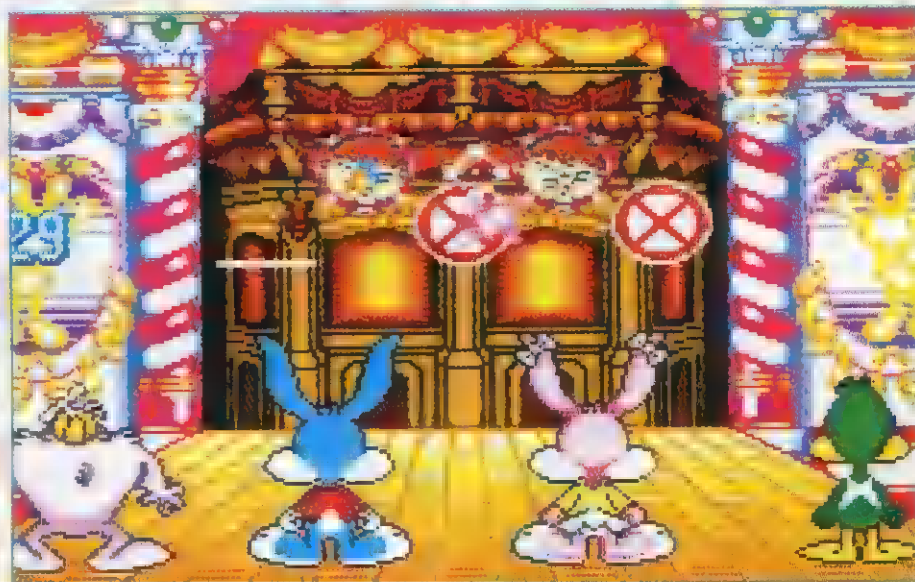
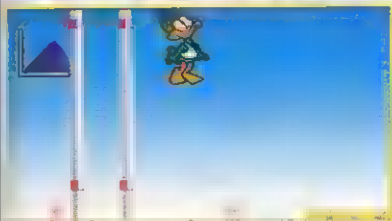
Le saut à l'élastique



Ne vous inquiétez pas, la longueur de l'élastique est parfaite. Une fois en bas, récupérez un maximum de bonus et évitez Max et ses amis, qui ne pensent toujours qu'à une seule chose : vous faire la peau. Ça ne vous rappelle rien ?

Le planter de bâton

Attention de bien planter votre perche si vous ne voulez pas vous faire bobo. Ensuite, bon vol et essayez de récupérer un maximum de bonus !



LE LANCER DE CRÈMES GLACÉES

Une épreuve pas trop physique, qui va vous permettre de souffler un peu.

aussi jouer à deux, ce qui est très sympa, surtout lors des épreuves en simultané. Tiny Toons Wild & Wacky Sports est donc un jeu haut en couleurs, très fun. Il possède de plus une espérance de vie assez exceptionnelle car on a éternellement envie d'améliorer ses performances comme d'affronter sans cesse de nouveaux adversaires. Une fois de plus Konami est à la hauteur de sa réputation.
Jeepy toons

POUR CONTRE

- ▲ Treize épreuves variées.
- ▲ Un bon dosage de la difficulté.
- ▲ Une qualité signée Konami.
- ▲ La possibilité de jouer à deux.
- ▼ Un jeu qui abîme les manettes...

EN RESUME

ARCADIS ACTION
KONAMI - JOUEUR

Un soft vraiment sympa et amusant, avec des épreuves sportives originales. Un jeu d'été que Konami ne déçoit pas !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	85%
SON	85%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	93%

91% **INTÉRÊT**

Prix environ 450 F

Sailormoon

Toutes les filles de France et du Navarre vont être contentes ! Leur dessin animé préféré - Sailor Moon - fait enfin l'objet d'une adaptation sur console. C'est Bandai qui s'est occupé de l'affaire !

Décidément, Bandai adore la télé. Après Dragon Ball Z, la société s'occupe de la conversion sur Super Nintendo du seul dessin animé qui ait réussi à faire craquer toutes les filles du monde entier : Sailor Moon. Ce beat'em all raconte l'histoire de cinq collégiennes, qui sont dotées de pouvoirs mystérieux. Ces dons, venus du ciel, leur servent à protéger les habitants de la Terre. Comme d'habitude, ces derniers subissent les attaques



de votre malheureux ennemi encaisse un bon coup de fouet. Croyez-moi sur parole, ça fait vraiment très mal !



Il vaut mieux ne pas s'attarder sur cet ennemi. Il est insignifiant...

d'aliens venus d'une dimension parallèle... Avec Sailor Moon, il y a de l'action tous les jours de la semaine !

Les filles font le ménage !

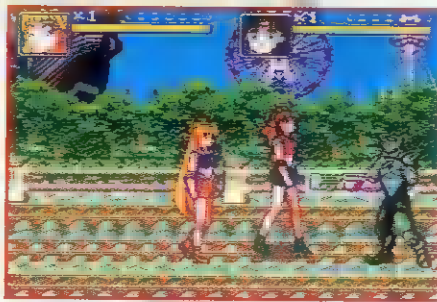
L'action se déroule dans une ville japonaise dont le nom est inconnu. Comme dans Final Fight ou Rival Turf (deux beat'em all que vous connaissez sûrement), vous devez net-



Dans cette grotte, les ennemis vous tombent dessus comme des mouches sur les vaches à la campagne. C'est très amusant !

LOGITHÈQUE

Il existe des tonnes de beat'em all sur Super Nintendo. Vous avez Final Fight et Rival Turf par exemple. Les héros de ces deux softs disposent d'une panoplie de coups plus étoffés et de meilleurs graphismes. En outre, les niveaux sont plus longs et la difficulté plus savamment dosée. Bref, c'est déjà mieux que Sailor Moon...



Ne regardez pas trop les décors ou vous vous retrouverez très vite transformé en purée...

toyer les rues, les égouts, les écoles, etc. Vous pouvez jouer seul ou avec un partenaire et choisir l'une des cinq collégiennes. Elles savent se battre et sont très jolies. J'ai même passé la plupart de mon temps à regarder leurs longues jambes. Les adversaires que rencontrent nos petites amies sont tous très hideux. Vous devez les frapper, les enchaîner et leur éclater la tronche... Bref, vous n'avez pas le choix :

Le premier niveau !

Votre aventure, c'était couru d'avance, débute dans les rues de la ville ①. De temps en temps, vous rencontrez des monstres hideux que vous lattez à coups de pied ②. Vous trouvez aussi des bonus ③ qui remontent votre barre d'énergie. Bref, il y en a pour tous les goûts.





Soulevez votre adversaire et retournez-le dans les airs comme une crêpe. Voilà, le tour est joué.



Vous vous retrouvez ici sur trois tapis roulants qui bougent dans tous les sens... Tournicoti, tournicota et voilà !

Super Power !

Toutes les héroïnes effectuent une super-attaque qui, généralement, tue les petits ennemis d'un seul coup. Les boss, bien entendu, sont plus résistants...



Un peu d'eau magique dans la tronche de tous les méchants.



La petite brunette lance une flamme sur tout ce qui bouge.



Le tir laser est utile pour se débarrasser de vos ennemis.

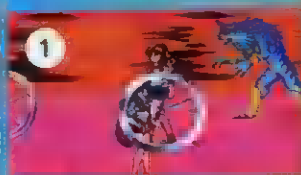


La flamme jaune est le plus puissant des superpouvoirs.



Votre poussière d'étoiles va en effrayer plus d'un !

Galerie de criminels !



Voilà qui arrive lorsqu'on lance des petits monstres dans l'espace. On tourne sur la miaman...



La sorcière maléfique utilise tous ses pouvoirs magiques pour vous anéantir !



Vous affrontez des robots assez costauds. Bizarre, ils vous ressemblent énormément.



Ce bon prince a été hypnotisé par un ac salt qui. Tout ce qu'il veut désormais, c'est votre peau.



Le servent de la reine fait son apparition. On s'autorise à penser qu'il est très coriace !

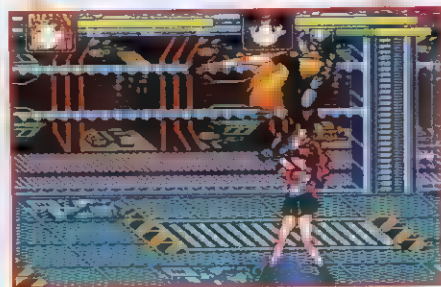


La reine s'est finalement levée de son trône. La bataille finale peut commencer !

mettez-les en pièces ! Si le cas inverse se présente, *no problemo* ! Vous disposez de superpouvoirs terrifiants. De plus, les graphismes sont beaux, les animations détaillées et les boss vraiment affreux !

Des nanas sucrées

En résumé, pas d'innovations marquantes à signaler dans Sailor Moon. Les messieurs de Bandai se sont juste contentés de créer



Vous sautez et tentez une attaque aérienne. Si vous réussissez, vous en aurez fini avec cet ennemi.

un jeu de baston où l'on peut donner des coups et éclater des boss. Rien de fantastique, si ce n'est le fait de pouvoir incarner les belles nanas, plus sucrée que l'ananas, de Sailor Moon. Attention, elles se déshabillent si vous terminez le jeu en mode <hard> (d'accord ce n'est pas vrai mais on peut espérer). Pour finir, je suis resté un peu sur ma faim.

Dav, le marin.



EN RESUME

BEAT-EM-UP
BANDAI - 1 à 2 JOUEURS

Les fans de la série télévisée seront aux anges

CRÉATIVITÉ	83%
ANIMATION	82%
SON	81%
TECHNIQUE	90%
DURÉE DE VIE	84%

83 INTÉRÊT

environ

POUR CONTRE

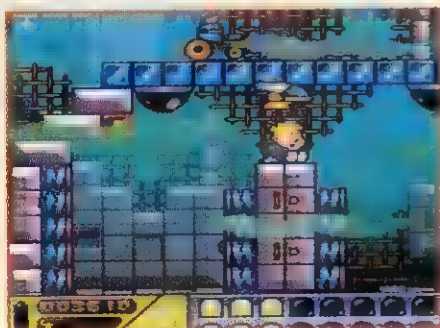
- ▲ Toutes les héroïnes du dessin animé sont là.
- ▲ On peut jouer à deux en même temps.
- ▼ Le jeu est trop facile.
- ▼ Pas assez d'originalité.

WEST

Après Super Star Wars et Super Empire Strikes Back, JVC change son fusil d'épaule et nous propose un soft d'un tout autre genre. C'est sur une plate-forme qu'il s'agit...

MAGIC BOY

Magic Boy s'adresse aux membres de la secte des adorateurs de jeux de plate-forme. Tous les ingrédients du genre sont d'ailleurs réunis : on saute sur des ressorts, on blaste les ennemis avec sa petite baguette magique, on se baisse pour éviter les mauvais coups, on récupère des tonnes de bonus, on traverse une quantité phénoménale de tableaux (cinquante-six en tout), et on a même droit à des mots de passe de temps en temps... Pfiou ! Dans chaque tableau, le but du jeu est d'attraper un certain nombre d'animaux.



Ainsi accroupi, le monde est tellement plus beau.

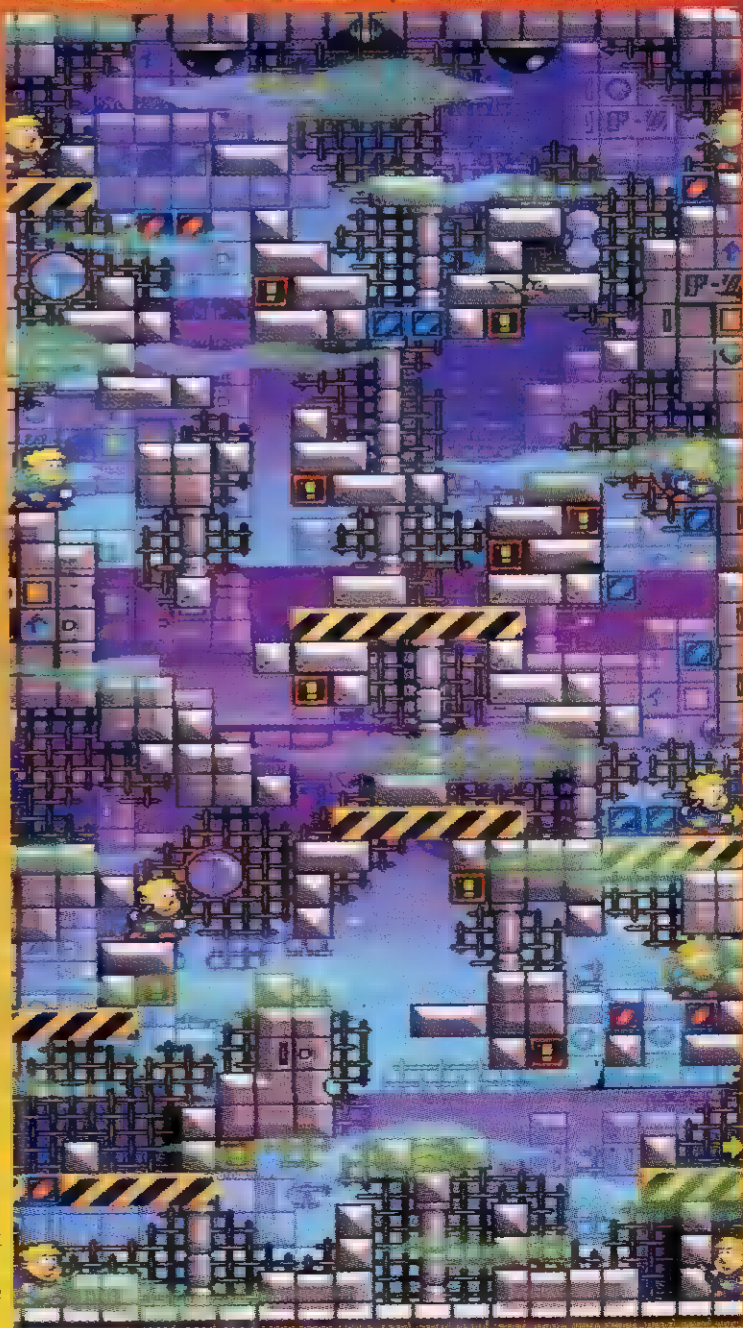
LOGITHEQUE

Comme Rainbow Island, Parasol Stars et Bubble Bobble ne sont jamais sortis sur Super Nintendo, Magic Boy ne connaît aucun concurrent direct sur la 16 bits Nintendo. Ne croyez pas qu'il soit indispensable pour autant. La réalisation générale est excellente mais il lui manque comme un petit quelque chose. Dommage, une pincée d'originalité aurait gommé cette impression de déjà vu des milliers de fois.



LE BOUT DU TUNNEL N'EST PEUT-ÊTRE PAS LOIN

Youpi! j'approche du commencement de la fin. Me voilà rendu au septième niveau (Future None II) à quatre tableaux de la fin. Il ne reste plus qu'un animal à attraper. C'est du gâteau ! Il suffit juste de grimper sur deux ou trois plateformes, de passer à droite et à gauche et on se retrouve face à la bête de fin. Après tout, ce n'était pas si compliqué que ça !



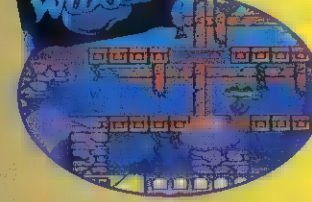
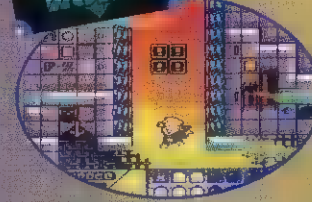
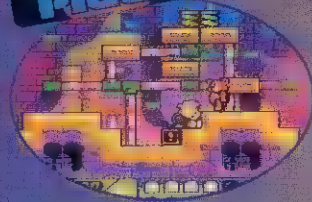
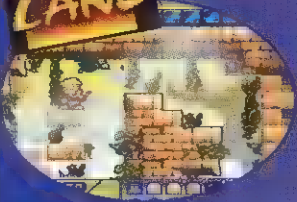
CHANGEZ DONC DE DÉCORS

SAND LAND

PLASTIC PLACE

FUTURE FRONT

WET WORLD



Un monde de sable dans lequel on peut construire des tours et des ponts.

Un monde de plastique dans lequel on peut construire des tours et des ponts.

Un monde futuriste dans lequel on peut construire des tours et des ponts.

Un monde aquatique dans lequel on peut construire des tours et des ponts.

Comme de bien entendu, on n'échappe pas aux tableaux sous-marins. Passage obligé de tout bon jeu de plate-forme qui se respecte !

Il y a sept niveaux en tout mais quatre seulement changent véritablement de graphismes. Questions sons, musiques et graphismes, j'avoue qu'il n'y a rien à dire; c'est joliment tourné (bien que la mélodie soit un peu toujours la même). Ce jeu est donc finalement mi-

gnon tout plein et en plus il est assez jouable ! Alors, que demande le peuple ? Le peuple, je n'en sais rien.

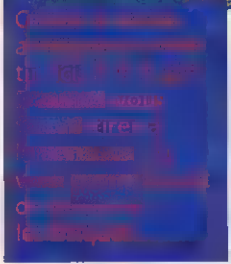
Un zeste de réflexion

Pour ma part, j'aurais apprécié un peu plus d'originalité de la part des concepteurs. Même si l'aspect plate-forme est doublé d'un zeste de réflexion, cela ne suffit pas à faire monter la mayonnaise. À force de sauter partout, de ramasser des millions de bonus et de recommencer des milliards de fois les mêmes tableaux, ça n'a pas manqué : ça a fini par m'énerver. Voilà, c'est dit !



Djabou l'est fâché.

Pour cela, il faut les blaster à coups de baguette magique et les attraper avant qu'ils ne se réveillent. Pour savoir où vous en êtes à tout moment, la fenêtre en bas à droite de l'écran vous indique le nombre de bestioles qui restent à capturer pour finir le tableau. Si vous tardez trop, elles sont libérées et tout est à recommencer !



En appuyant sur <select>, vous passez à un autre tableau sans avoir à finir celui que vous avez commencé.

Des bonus plein les poches

Côté bonus, on en a vite plein les poches : cinq étoiles ramassées vous donnent un continue (y a bon !). D'autres améliorent votre tir, le temps que la jauge en bas à gauche se vide (et elle se vide très vite, nom de nom de nom de nom de... !). La potion plonge le tableau dans la pénombre et vous rend invincible. Le livre vous propulse dans le bonus stage où l'on trouve encore de nouveaux bonus... Bref ! y en a plein tout partout ! À croire que les programmeurs ont tout misé sur ces bonus ! Tous les huit tableaux, en plus du mot de passe tant attendu, on change de décor. Il

POUR CONTRE

- ▲ Des jolies couleurs bien contrastées.
- ▲ Un jeu sans aucune prétention.
- ▼ On finit par s'ennuyer ferme.
- ▼ Une impression de déjà vu.
- ▼ Fuyez, il n'est jamais trop tard !

EN RESUME

GRAPHISME 86%

ANIMATION 82%

SON 80%

JOUABILITÉ 80%

DURÉE DE VIE 80%

81% INTÉRÊT

400 F

GAME BOY

WEST

TINY TOON

Adventures

3615 Konsol, le Minitel de toutes les solutions complètes !!

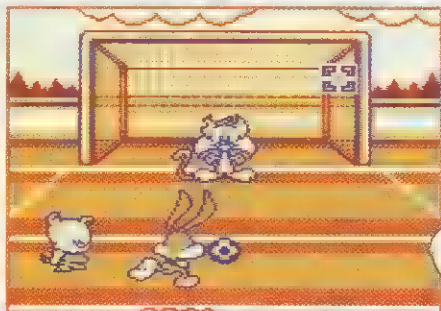
Même si les Japonais et les Américains ne font pas bon ménage, ils s'entraident. La preuve : ils ont collaboré ensemble sur une simulation de sport qui tue : Tiny Toons Wacky Sports. C'est la Game Boy qui en sera contente.

WACKY SPORTS

D'un côté, la Warner, de l'autre, Konami : un géant américain du dessin animé associé à un géant japonais du jeu vidéo. Tel est le cocktail qui est à l'origine d'un jeu dont les héros ne sont autres que les Tiny Toons. Nos petits héros font un véritable tabac à la télé dans le monde entier. Aujourd'hui, ils changent de métier et s'adonnent maintenant aux jeux vidéo.

Fille ou garçon ?

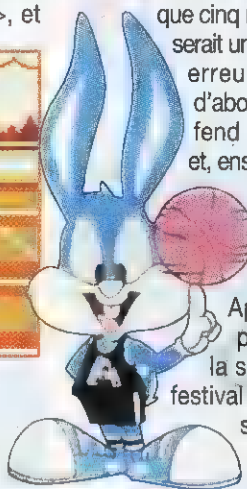
Après un regard furtif dans un menu d'options assez restreint, je fais mon choix : le carnaval. C'est un mode <exhibition>, et



LE FOOTBALL

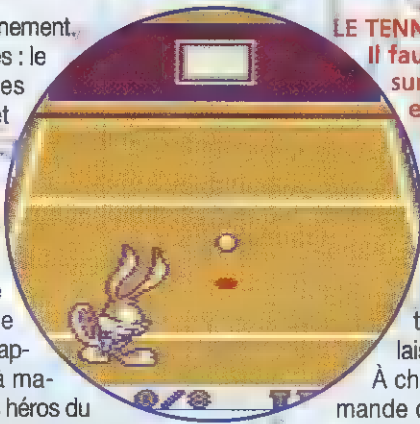
Ici, votre rôle consiste à marquer un but. D'abord, vous ajustez votre tir. Ensuite, vous frappez la balle comme un malade.

plus précisément d'entraînement. Il comporte deux épreuves : le « rattrapage » de gouttes d'eau et le tir au pistolet (voir notre encadré pour plus de détails !). N'y jouer



que cinq minutes serait une grave erreur. Tout d'abord, on se fend la gueule et, ensuite, on apprend à manier les héros du jeu : Buster Bunny ou Babs Bunny.

Après ça, on est assez expérimenté pour se jeter sur la seconde option du jeu : le festival des sports. Il s'agit d'une succession d'épreuves qu'il faut passer les unes après



LE TENNIS

Il faut renvoyer la balle sur des cibles, si vous en touchez au moins huit, c'est gagné.

les autres, sans jamais connaître l'échec. Il y en a six au total : le foot, le basket, le tennis... et trois autres que je vous laisse le soin de découvrir.

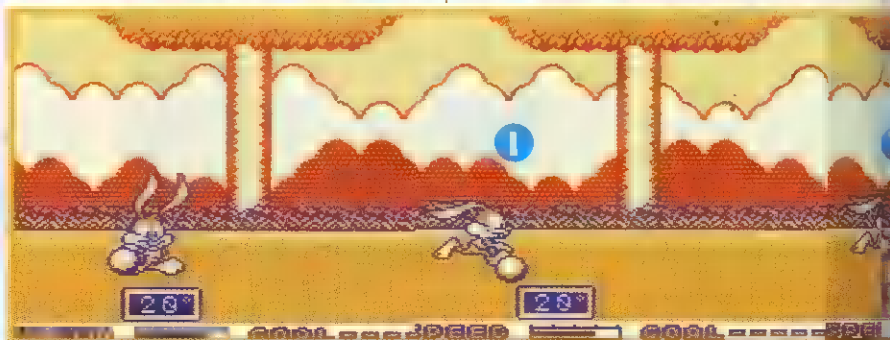
À chaque fois, on vous demande d'enregistrer un certain nombre de points. Il est impératif de ne pas se loupier. Sinon, il faut tout recommencer. Pas de *continue*, ni de code : il faut gagner ! Ce n'est pas très difficile mais un tantinet de concentration est indispensable. Quand vous avez tout réussi, vous recevez le titre de champion de ACME (la ville où vous évoluez).

LOGITHEQUE

Le seul jeu auquel on peut comparer Tiny Toons Wacky Sports est Olympic Gold, même si ce soft n'a jamais été décliné sur une seule machine de la gamme Nintendo. Cependant, il ressemble beaucoup à la dernière production de Konami. Seuls les participants ont quelque peu changé...

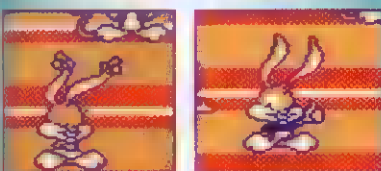
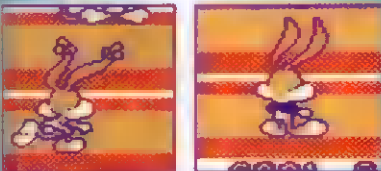
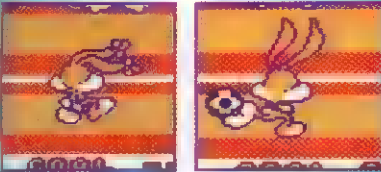
Le basket-ball

Tout d'abord, vous devez courir ①, pour arriver devant la ligne de tirs à trois points. Vous sautez ② et vous smashez ③. Facile !



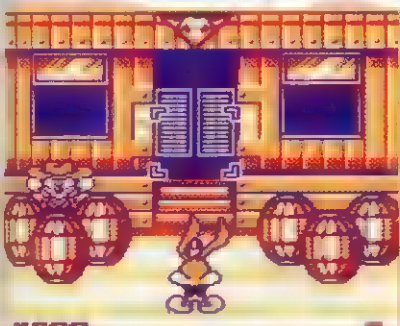
LES TOONS EN FOLIE

Dans chaque épreuve, les Toons font les marioles. Ils se tordent de rire et ne peuvent s'empêcher de faire les clowns. Nous les avons surpris en flagrant délit...

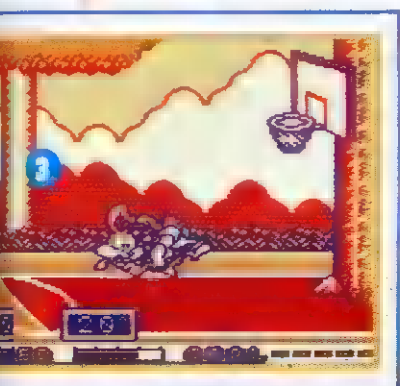


Quand les filles font des bêtises, c'est le spectacle assuré.
La preuve !

Buster est un vrai mariole. Il est toujours prêt à se fendre la poire.



Dans le tir au pistolet, vous devez tirer sur des bandits qui apparaissent de tous les côtés. Dans cette partie, il faut être rapide et rester sans cesse sur ses gardes.

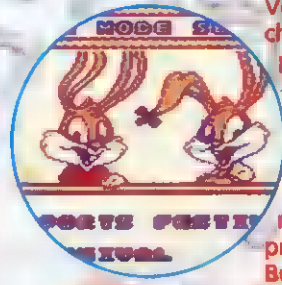


Même si Tiny Toons Wacky Sports est assez facile, c'est un excellent soft. Sur le Super Game Boy il est même carrément génial !

Un mariage heureux

En plus, on peut y jouer à deux (pas simultanément, mais l'un après l'autre). Enfin, la réalisation est des plus sobres. Bref, la lune de miel entre Konami et Warner Bros s'annonce plus que prometteuse. Espérons qu'ils nous offriront beaucoup d'autres enfants comme Tiny Toons Wacky Sports, ce serait merveilleux.

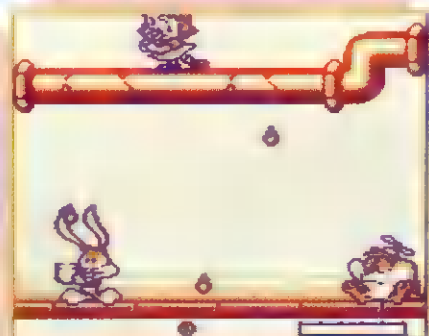
Dav, aux grandes oreilles.



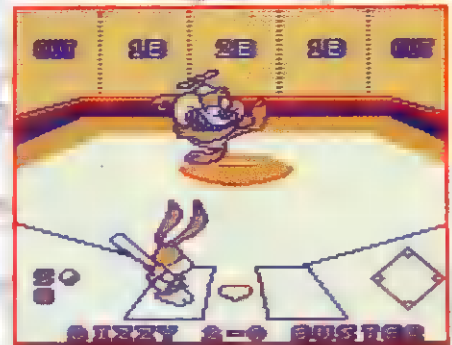
Vous avez le choix entre deux personnages pour participer aux épreuves : Babs Bunny ou Buster Bunny. Pour ma part, je préfère Buster Bunny.

Entraînez-vous !

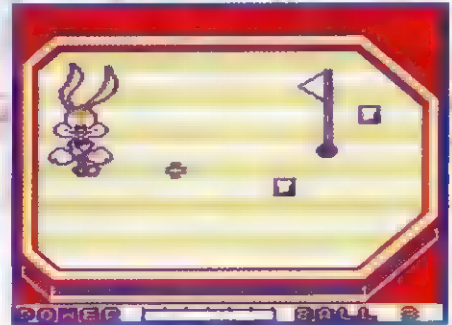
Il faut de l'entraînement avant de jouer aux fortes têtes en championnat. Pour l'instant, il n'y a rien de mieux que le tir au pistolet et le « rattrape gouttes » !



Le « rattrape gouttes » est simple : vous récupérez l'eau qui tombe du plafond dans votre bocal et vous la donnez à votre voisin de droite. Je vous laisse découvrir la suite...



LE BASE-BALL
Pas compliquée, cette épreuve : il suffit juste de renvoyer la balle dans la zone indiquée et vous devenez le champion !



LE GOLF
Vous devez réussir à rentrer la balle trois fois dans le trou. Bien évidemment, le jeu se complique à chaque essai.



EN RESUME

SIMULATION DE SPORTS KONAMI / JOUEUR

Encore une fois, je me vois forcé de dire que Konami nous a pondu une véritable petite merveille.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	92%
SON	90%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	90%

92% INTÉRÊT
Prix environ 250 F

POUR CONTRE

- ▲ Les épreuves sont nombreuses.
- ▲ Côté graphismes, ça cartonne !
- ▲ Tu entends les musiques, tu deviens fou !
- ▼ On ne peut pas jouer à deux simultanément.

TIPS

ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

Zelda III

7EF37709 : flèches infinies.

7EF34309 : bombes infinies.

San City

7E0B9D20 + 7E0B9E4E :

le plein d'argent.

Samurai of Honor

7EE181BF : invincibilité.

NES

Rainbow Islands

GX0U05V5 : vies infinies.

GAME BOY

Bojo Bunny

01xx 99C3 : xx (nombre de vies)

0105 99C3 : énergie illimitée

0108B8C3 : pour avoir toutes les clés.

GAME GENIE

SUPER NINTENDO

Super Star Wars

C232-14D4 + CB6C-3767 : vies infinies.

Rock and Roll Racing

D9CF-CD05 : gagnez 5 020 000 dollars.

NES

Tobacop 3

GNUNAENK : un seul coup pour détruire tous les ennemis.

Tom et Jerry

ATTZYIT : tous les ennemis disparaissent du jeu.

GAME BOY

Zelda

FA0-999-4C1 : énergie infinie.

FAF-BDA-4C1 : tout est possible.

SUPER NINTENDO

Young Merlin

SOLUTION COMPLETE, SUITE...

Quatrième niveau
HATHWB
YYYYAF88

Sauvez dans le jeu votre machine sur le chariot. Une fois dessus, avancez, puis laissez vers le bas, puis laissez vers la gauche, laissez-vous aller jusqu'au versant, puis sautez au bon moment vers la gauche. Remontez le rocher et montez dans le bac pour respirer. Apaise le rocher et le faisceau roulant pour obtenir un rubis violet. Ouvrez tous les yeux puis avancez sur le boss. Il va vous frapper une fois puis s'échapper. Retournez à la charnière pour y lancer le rubis.

The lost Vikings

Voici les codes des différents niveaux.

Niveau 1 : le va-sous
QAST, TPT, GRND

Niveau 2 : les Préhistoriques
LMO, FLOT, JSS, PMS, CRN, BBS

Niveau 3 : l'épave
DCKS, PMS, LMO, SPS, WNN, TRS

Niveau 4 : l'usine
JLY, PNC, BTR, JNR, CRIT
RPP, SMRT

Niveau 5 : le gattin
NLF, WKYY, CMS, BRU, TRP
TNTM, WRUK

Niveau 6 : fin
DFF, TRGI, JRN4

Retour au vaisseau : MSN

Super Mario Kart

Cinq nouvelles courses qui ont été ajoutées. Si vous voulez voir d'autres courses, sélectionnez la mode Time Trial. Cliquez ensuite l'option Mushroom Cup dans le menu en haut à gauche. Appuyez ensuite sur C, R, L, R, L, L, R, R et A. Vous allez à présent un niveau chargé de cinq courses supplémentaires. Cliquez sur F.

Pac Attack

Des codes pour aller encore plus loin.

Niveau 17 : HW

Niveau 18 : HW

Niveau 19 : MIN

Niveau 20 : TY

Niveau 21 : RGM

Niveau 22 : INS

Niveau 23 : WLL

Niveau 24 : MWS

Niveau 25 : WH

Smart Ball

Faites choisir votre niveau, à la fin de chaque partie et appuyez simplement sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A selon le sort.

Super Star Wars

Si les rounds avec des codes, vous ne devriez pas avoir beaucoup de mal pour gagner cette guerre ! Sur l'écran de conversation laire : A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, B. Si vous réussissez la manipulation, vous attendrez un cri. A présent, vous devez pouvoir choisir le personnage que vous voulez dès le début du jeu. De plus, si en appuyant sur le R durant le jeu, vous obtenez l'écran de test qui vous permet de sélectionner le niveau et la zone de votre choix, ainsi que le nombre de vies. Les niveaux (pour avoir les niveaux un 30) : appuyez sur A, B, X, Y et select sur la seconde manette.

Dragon's Lair

Codes des niveaux

Niveau 1 : 2D 4C 6A 8B

Niveau 2 : 1B 2D 7A 8C

Niveau 3 : 3D 4B 5C 6A

Niveau 4 : 1A 3D 5C 6D

Sim City

Fait des transactions en bilan. Cliquez sur votre argent la première année. Quand l'écran des lois apparaît, laissez apparaître le bouton L tout en sortant de cette phase de jeu, puis recommencez immédiatement et augmentez vos dépenses à 100 %. Sortez de cette phase après une fois et vous aurez recommencé à l'écran de gestion. Vous êtes alors l'heureux propriétaire de 999 999 dollars !

Mortal Kombat II

Les personnages qui ont été ajoutés

Evolution dans trois directions.

1 • North Trillat : 4 vies en plus

Jackie Chan (W+25), sans précision, maintenez l'Ordre de la mort. L'Action - le bouton gauche, remplace le joystick contre l'adversaire qui se déplace vers le haut d'une position à la fois de la gauche (B), sans affaiblir le jeu de pied droit. Le jeu de pied droit.

3) Smoke - en mode de jeu, appuyez sur le bouton gauche, appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.



U2 Joe

- QUÊTE FINALE :**
- Mission 1 : 3F63N5X66
 - Mission 2 : DS239NSM
 - Mission 3 : 36269NDXF
 - Mission 4 : N88YN5666
 - Mission 5 : VHR99V30C
 - Mission 6 : DM 59X087

Batman : Return of the Joker

- 1 : WDR
- 2 : NMU
- 3 : NWL
- 4 : WTR
- 5 : QPW
- 6 : LNU
- 7 : FCH
- 8 : QGW
- 9 : WBT
- 10 : FFHC
- 11 : CRGG
- 12 : GRET

Jackie Chan's Action Kung-Fu

Appuyez sur le bouton gauche sur les deux manettes sur haut fait. Les boutons gauche et droit. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.

Tom et Jerry

Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.

Robin Hood : Prince of Thieves

Select Hand : quand l'adversaire apparaît, appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.

Star Trek

Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.



Pinball of Perils

- N1 : 95289075
- N3 : 26015865
- N4 : 99116013
- N5 : 33004003
- N6 : 46908135
- N8 : 48961795
- N9 : 78863783
- N10 : 12463454
- N11 : 36717444
- N12 : 30610674
- Don't forget : 87017574

Pinball

Select Hand : quand l'adversaire apparaît, appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.

Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.

Tornes Ninja

Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.

Amplifier 2

- Stage 1-1 : EKYHFK
- Stage 1-2 : UYBYSS
- Stage 2-1 : CHPLFR
- Stage 2-2 : BYMSWF
- Stage 2-3 : RGHND
- Stage 3-1 : GDGMWY
- Stage 3-2 : TYHDK
- Stage 3-3 : SPYSKS
- Stage 4-1 : CMTEWZ
- Stage 4-2 : CPMYS
- Stage 4-3 : VBYFPY
- Stage 5-1 : GMBYDZ

Chase HQ

Select Hand : quand l'adversaire apparaît, appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît. Appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le pendant que l'adversaire apparaît.

Tom et Jerry

- Stage 1 : Laser - Frigate - Satellite
- Stage 2 : Plan - Harlot - Sam - Crat
- Stage 3 : Tnt - Caser - Klat - Gudo

Universal Soldier

- Level 2 : CRAT
- Level 3 : QWYRW
- Level 4 : SMDC
- Level 5 : PFEM
- Level 6 : MXPL
- Level 7 : GFMWZ
- Level 8 : TCMWZ
- Level 9 : STRM
- Level 10 : T8NT

MANGAMANIA

Une rubrique réalisée par Tanashi Yota

Salut les mangamaniacs ! Cette période de fêtes est propice à la visite de vos boutiques fétiches, juste histoire d'évaluer l'impact de la janimation en France. Car si nous voyageons avec bonheur dans l'univers des mangas depuis maintenant trois mois, votre dévoué serviteur a aussi fait le tour ■■ pays des préjugés en France... Finalement, c'est un pays très vaste ! En voici un petit guide touristique, afin de ne pas s'y perdre.



Je suis certain que vous aimez les mangas politiques ou de science-fiction avant tout...

Si l'on s'amuse à généraliser le style japonais en suivant l'opinion du grand public, on affirmerait avec aplomb que « c'est toujours la même chose », qu'ils ne dessinent que des filles avec des grands yeux pour ressembler aux Occidentaux (ils doivent être bien complexés), et que le sexe ou la violence sont les principaux moteurs d'une industrie destinée à faire de la BD commerciale...

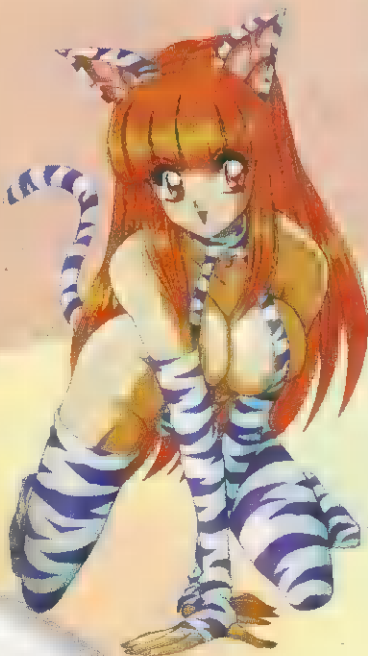
Le Professeur Yota va s'efforcer aujourd'hui d'apporter une vision des choses plus précise et plus claire. Dans la bande dessinée, chaque école ■ son style. La tendance franco-belge pourrait tout aussi maladroitement être présentée comme une escroquerie marchande d'une quarantaine de pages seulement à chaque album, et dont la seule expression artistique passe à travers les gros nez de ses personnages.

Trait de personnalité

D'un autre côté, le mouvement américain offrirait des BD de studio sans âme et sans atmosphère : il n'y ■ jamais de décors et ils sont tous masqués ! Ainsi, si les cheveux et le regard des héroïnes japonaises nous surprennent, c'est justement parce que le style japonais est différent et marque sa personnalité. C'est avant tout le Japon qui transparait dans le regard de ses héroïnes. Pourquoi vouloir à tout prix que le Japon se carica-



Une planche en couleur de *The Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, un digne représentant de la bande dessinée de science-fiction japonaise. Pour les fans, sachez aussi que des versions françaises des autres mangas sont disponibles. Vous avez noté le clin d'œil à Bital.



Voilà le genre de très jeunes ingénue qui troublent peut-être autant les Japonais que tous les membres de la rédaction... Beaucoup plus sérieusement, ce fantasme peut malgré tout surprendre les plus prudes d'entre vous.



ture dans sa bande dessinée, avec rien que des yeux bridés dans ses pages ? Méditons donc cette phrase pleine de sagesse et de bon sens : c'est parce que nous regardons le Japon avec des yeux d'Occidentaux, que les Japonais ne ressemblent pas à leurs personnages de BD aux grands yeux.

Les thèmes ou les styles sont multiples dans la BD japonaise. Le dessin est avant tout un art et l'une des grandes qualités de celui d'un manga réside dans son expressivité, son « mouvement ». Ainsi, les yeux ne cherchent pas à ressembler aux nôtres. Prenez, par exemple,

constater, chez nos auteurs, l'influence de plus en plus marquée du style japonais. Toutefois, peut-on envisager une forme de bande dessinée universelle ? Pourquoi pas, la « World Comics », c'est possible ! Le dessin ou l'animation sont des formes de langage à part entière, universellement accessibles du fait qu'ils utilisent l'image comme outil de communication.

Non à l'uniformité !

Ce qu'il faut défendre avant tout, c'est la diversité et non l'uniformité. Ainsi, on peut aisément comprendre qu'une bande dessinée japonaise en version originale peut être directement « lue » par un petit Français, tout autant que *Dragon Ball* en version française fasse également partie des meilleures ventes tous genres confondus. On peut alors se demander si les dessins animés ne représentent pas également une véritable forme d'expression artistique, au même titre d'ailleurs que le cinéma ? ■



ceux des personnages de Disney. Des yeux ronds marquent la douceur et l'enfance, tandis que les petits sont souvent l'attribut des vilains...

Dans la bande dessinée japonaise, les Occidentaux sont plus souvent représentés le visage assez allongé et le regard perçant, voire même avec des yeux que l'on pourrait croire japonais... Toute cette affaire n'est qu'un détail auquel on ne peut résumer l'art des Mangas. Ils possèdent beaucoup plus de charme pour celui qui y regarde de plus près. Il est d'ailleurs amusant de



Deux couvertures pour un même numéro ! Vous devinez pourquoi ? Bon, l'une fut interdite à la vente, il a fallu en faire une autre (la plus soft, devinez aussi laquelle).

Revue de charme

Candy Time est un magazine à ne pas mettre entre toutes les mains. Il en existe des dizaines dans le genre. En France, c'est un classique.



Au Japon, il existe d'excellents petits magazines coquins et très vivifiants. Nous poursuivons donc gaiement notre périple dans l'univers des mangas, en nous attendant cette fois-ci sur *Candy Time*, l'un des mensuels les plus savoureux du genre.

Candy Time c'est, pour beaucoup d'entre nous, une petite friandise que l'on glisse discrètement dans son sac après avoir acheté des mangas plus « sérieux », histoire de ne pas passer pour un Maître Ernestin en puissance. Au fil des pages, la qualité inégale (nombreux y font leurs premières armes professionnelles), on découvre des BD sexy, parfois très amusantes, et d'un style différent de nos magazines. Parfois, de vrais petits bijoux remportent un vif succès auprès des lecteurs et sont alors publiés en volumes plus luxueux. Dans *Candy Time*, les aventures érotiques d'adorables jeunes lycéennes nombreuses et les idées de ces messieurs, bien audacieuses. L'ensemble offre au lecteur une atmosphère plutôt bon enfant. De plus, comme la législation japonaise interdit la représentation des sexes, une amusante autocensure accompagne tous les ébats. Elle laisse ainsi le lecteur imaginer la situation qui se cache derrière une mèche de cheveux ou, en jouant la naïveté, derrière un effet d'ombre ou de transparence. C'est censuré, mais on comprend tout... ■ ■ ■ fantasmes des Japonais sont très largement mis en images dans leur bande dessinée (bondage, rapports sous la contrainte, très jeunes partenaires, etc.), c'est fait avec une douceur, raffinement, et finalement, si finalement avec une extrême sensibilité bien plus érotique que les nombreuses BD des gares parisiennes.

Bientôt les joies du ski ! Notez la combinaison « spéciale joli teint » sous le soleil.



LES SORTIES DU MOIS

JEU MACHINE DATE DE SORTIE

2 En retard
 Aero The Aero-Bat 2 Super Nintendo Décembre
 Donkey Kong Country Super Nintendo Novembre

Très en retard ! C'est pas bien

2
 Indiana Jones Super Nintendo Décembre

C'est un jeu que l'on ne peut même plus ! Merci Capcom !

Le retour du Jedi Super Nintendo Décembre
 Le Roi Lion Super Nintendo Décembre

II Les hommings ne sont pas prêts de trouver la sortie

Magic Boy Super Nintendo Novembre
 Mickey Mania Super Nintendo Novembre

Micro
 New Super Nintendo retard

NHL 95 Super Nintendo Novembre
 Pac in Time Super Nintendo Décembre
 Pit Fall Super Nintendo Décembre
 Sailor Moon Super Nintendo Disponible

Mana Super Nintendo
 Fu Super Nintendo Très en retard

Alors, on dort chez Ocean ?

Street Racer Super Nintendo Novembre
 Super Nintendo Très en retard

Nintendo n'a pas peut-être pas remarqué que nous sommes en novembre

Adventure II Super Nintendo Très en retard
 Je crois que je vais remettre les points à l'heure chez Virgin

Super Street Fighter II Super Nintendo Novembre
 Tiny Toons Wacky Sports Game Boy Décembre
 Tiny Toons Wacky Sports Super Nintendo Décembre

Bart Super Nintendo En retard
 Super Nintendo retard

PETITES ANNONCES

• Éch. sur GB : Kick Off, Duck Tales, Gremlins II, Pac-Man etc. Demander Jean-Yves. Tél. : (1) 45 94 69 71.
 • Vds SN : Street Fighter II : 90 F. Mortal Kombat : 200 F. Tél. après 16 h. Tél. : (16) 82 53 73 90.
 • Éch. jx sur SN. Tél. : (1) 42 33 46 75.
 • Éch. jx SN : Street Fighter II, Tél. après 17 h. Tél. : (16) 29 75 31 03.
 • Achète DBZ II : 200 F MK II : 400 F maxi. Vds NES + 6 jx : 500 F. Tél. : (16) 31 74 61 43.
 • Vds NES + 1 jeu + 2 man. : 250 F. Tél. de 18 h à 19 h 30 sauf week-end. Contacter Vincent. Tél. : (1) 60 28 69 15.
 • Vds MS2 + 5 jx dont Sonic Chaos, etc. Demander Jonathan. Tél. : (16) 82 33 60 79.
 • Vds sur SN : Street Fighter II Turbo : 200 F ou éch. Contacter Demien après 17 h. Tél. : (16) 44 60 56 69.
 • Vds GB + 5 jx + boîtier + câble + écouteur : 550 F à débat. ou éch. contre jx SN. Tél. après 17 h. Tél. : (16) 75 02 54 49.
 • Vds jx SN : Populous : 200 F, Skyblazer : 270 F, Mario All Stars : 270 F, Yoshi Safari : 250 F, adaptateur AD29 : 50 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 66 29 21 66.
 • Vds SN + turbo kit avec nbx accessoires et bons jeux. Demander renseignements à Yves. Tél. : (16) 99 97 79 63.
 • Vds NES + 5 jx : 450 F ou éch. contre jx SN. Tél. : (16) 44 91 06 03.

• Éch. sur SN : Mario World et Street Fighter II contre Mario Paint ou autres. Tél. : (1) 30 43 66 89.
 • Vds NES + 2 man. + 75 jx : 800 F. Clean Kit gratuit. Demander Xavier. Tél. : (1) 47 50 95 00.
 • Sur SN vds : Bomberman : 300 F, Tiny Toon : 200 F, Zelda III : 250 F, Starwing : 200 F, Mario IV : 100 F, etc. Tél. : (1) 60 03 48 17.
 • Vds 10 jx NES pour 800 F ou vds 1 jeu : 100 F. Tél. : (1) 47 49 69 82.
 • Vds sur GG : Mortal Kombat : 250 F, Sonic I : 150 F et II : 200 F, Indiana Jones : 180 F. Sur NES, éch. Blue Shadow contre Zelda II ou Chevalier du Zodiaques. Tél. : (16) 76 44 51 09.
 • Sur SN : Super Soccer : 150 F. Ach. quadrupleur sur SN à prix intéressant ! Demander Sam. Tél. : (1) 48 29 62 49.
 • Super Affaire ! Éch. Mario All Stars contre autres bons jeux. Tél. : (16) 74 73 60 48.
 • Vds SN + 3 manettes dont 2 autofires + 7 jx = 100 revues et tips (posters, plin's). Prix : 3 000 F. Tél. : (16) 86 97 02 65.
 • Nouveau club d'éch. de jeux SN, GB, NES... Contactez-nous : Poupard Franck : 6, rue Auguste-Pegurier, 06200 Nice. Tél. : (16) 93 71 81 50.
 • Vds GB + 5 jx + loupe éclairante + câble : 750 F ou éch. contre GG avec jx. Tél. : (16) 31 20 08 86.

• Vds SN + 8 jx. Prix à déb. Demander Franck. Tél. : (1) 40 36 24 40.
 • Vds GB = 11 jx + mallette de rangement + adaptateur et batterie rechargeable. Prix : 1 350 F. Tél. : (16) 85 81 27 48.
 • Éch. sur SN : SFII ou Mario All Stars ou World Heroes contre DBZ I ou II. Contacter Nicolas après 17 h 30. Tél. : (1) 43 89 54 17.
 • Vds GB + Protection + 8 jx : Gauntlet I, II, Kirby, Populous, Adventure Island, Battletrocks... Le tout : 700 F. Tél. : (1) 20 71 45.
 • Vds GB + Tetris + Zelda + câble + loupe + adaptateur 4 joueurs + écouteurs : 500 F. Tél. : (1) 48 19 47 74.
 • Vds GB + jeu ou NES + 8 jx ou Atari 7800 + 2 jx ou éch. contre MD + jeu. Demander Harry après 17 h 30. Tél. : (16) 33 37 15 23.
 • Éch. Cool Spot, Aladdin, Mario World, Mortal Kombat contre NBA Jam, Zombies, Sim City. Demander Sylvain après 17 h 00. Tél. : (16) 71 59 11 71.
 • Éch. Man. Viper sur SN et MD contre vieux jeux SN ou vds : 130 F. Demander Olivier. Tél. : (16) 88 69 61 33.
 • Vds SN sans garantie + Aladdin + Tiny Toon + Contra 3 + Mario All Stars + Scope + adaptateur Urgent : 1 200 F. Demander Mikael. Tél. : (1) 43 81 81 56.
 • Vds SN + 3 manettes (dont 1 turbo) + 10 jx : Secret of Mana, Goemon Fight III + Action Replay : 2 900 F. Tél. : (1) 60 66 27 04.
 • Vds sur SN : R-Type, SFII, Joe et Max : 150 F l'un. Tél. : (16) 78 37 50 48.
 • Vds jx SN : Tiny Toon : 200 F + vds jx NES : 100 F l'un : Batman, Gremlins II. Tél. entre 18 h et 20 h. Tél. : (16) 91 60 63 67.
 • Ach. Super GB + Donkey Kong : 400 F. Tél. : (16) 58 88 83 19.
 • Vds GB + 3 jx + câble Link + loupe : 350 F. Demander Nicolas. Tél. : (16) 32 56 02 20.
 • Vds Sonic I sur MD : 300 F + 2 man. + Turtles Ninja I + Mario Bros I + WWF Wrestlingmania : 700 F TBE, prix à déb. Tél. : (16) 73 96 12 91.
 • Vds = 6 jx : Fatal Fury, Skyblazer, Jungle Book, etc. : 2 000 F. Demander Hamid. Tél. : (1) 48 22 43 65.
 • Vds GB + 3 jx Super Mario II, Robocop, Tiny Toon + loupe éclairante + cordon 2 joueurs. Prix : 500 F. Tél. : (16) 33 20 03 45.
 • Vds NES + 3 manettes + 7 jx + Game Genie + pistolet + Tic et Tac, Super Baloo Mario II + 2, Zelda... Prix : 1 000 F TBE. Tél. : (16) 99 37 34 19.
 • Éch. MD + manettes + 4 jx : Batman, Alisia, Jurassic Park et Road Rash contre SN + 2 jeux (Zelda III ou DBZ si possible). Tél. : (16) 40 82 30 10.
 • Vds GG + 2 jx : dont Jurassic Park sous garantie : 600 F. Tél. : (16) 61 09 44 84.
 • Vds jx SN : Addams Family II : 400 F et Super R-Type : 200 F. Contacter Thierry. Tél. : (16) 98 01 14 25.
 • Ach. anciens jx sur SN et aussi news ! prix raisonnables. Demander Franck. Tél. : (1) 30 24 74 43.
 • Vds sur SN : SF II Turbo, Aladdin, World League Basket, F-Zero, Jurassic Park : 250 F l'un. Demander Nicolas. Tél. : (16) 32 56 02 20.
 • Vds ou éch. nbx jx SN : Star Wing, Another World, Final Fight : 250 F l'un contre jx M ou MCD. Tél. : (16) 54 79 74.

Nom : **Prénom :**

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Numéro de téléphone :

Je possède une SUPER NINTENDO GAME BOY NES SUPER GAME BOY

AUTRE :

Département : [] VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

.....

.....

.....

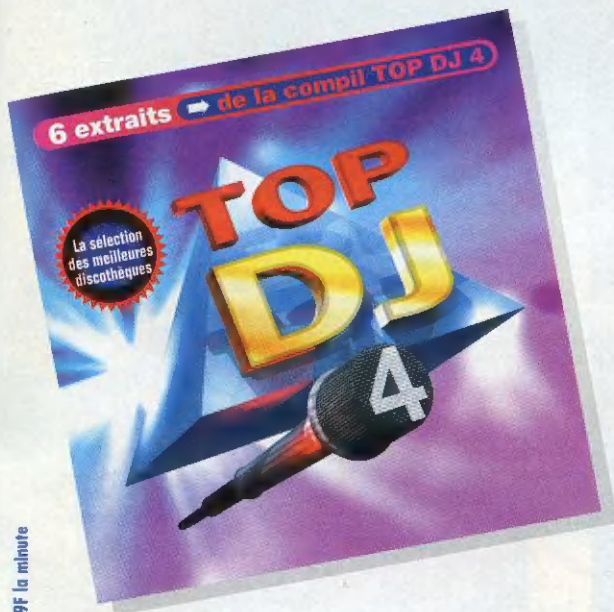
BANZZAI

BANZZAI : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 49 88 63 63 • Fax : 33 (1) 49 88 63 64.
REDACTION • Rédacteur en chef : Frank Ladoire. Rédacteur en chef adjoint : José Carrion. Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer. Rédacteurs : Damien Lebigre, David Tàborda, Lionel Vilner, Pascal Geille, Thomas François, David Maïka, Jean-Philippe Remy. Correcteur : Catherine Leroy. **REDACTEURS GRAPHISTES** • Maquette : Latifa Akkari, Régine Janvier, Christophe Monfort. Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carneira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely. **NOUVEAU PUBLICITAIRE** • Cop 1 - 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 - Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Chef de publicité : Stéphane Bismuth. Assistante de publicité : Kafka Kamiski. Directeur commercial : marketing : Lionel Millet. Assistante commerciale : Céline Legrain. **FABRICATION** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffé. Assistante du directeur de fabrication : Dubuc. Assistante : fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** • Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73. Tél. : 33 (1) 40 88 63 75. Marketing direct : Christine Gandt. Assistante communication : Nathalie Sergent. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** • Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag. Chef comptable : Leïla Aïthabib assistée de Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. **DIRECTION ÉDITORIALE** • Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante : direction : Virginie Guyard - Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard. **IMPRESSION** : Rotocafy, Barcelone. Banzzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire en : Dépôt légal 4^e trimestre 1994. N° ISSN : 1169-0658.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés. Nintendo, NES, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo.

Salut les Vidéokids,

Retrouvez votre "TOP" Sony
chez Carrefour, avec en vedette :



Tu recevras **GRATUITEMENT**

un extrait du
CD TOP DJ n°4
pour l'achat de
l'un de ces jeux !

Pour les modalités de réception du CD,
rendez-vous dans votre magasin Carrefour le plus proche
et demandez le Guide des Jeux Vidéo.

Avec Carrefour
je positive ! 

PRICE *2,19F la minute

SONY GAME LINE
NOUVEAUX JEUX CONÇUS SUR LA
36 68 22 02

SONY

ELECTRONIC
PUBLISHING

votre TOP 10

SUPER NINTENDO

1	DONKEY KONG COUNTRY	Entrée	●
2	SUPER STREET FIGHTER II	Entrée	●
3	MICKEY MANIA	Entrée	●
4	SPARKSTER	3 ^e mois	↓ - 2
5	STREET RACER	Entrée	●
6	LE ROI LION	Entrée	●
7	AERO THE ACRO-BAT 2	Entrée	●
8	SECRET OF MANA	2 ^e mois	→ —
9	PAC IN TIME	Entrée	●
10	SHAQ FU	2 ^e mois	↓ - 3

Ca bouge ! Sur le Super Nintendo, il y a eu beaucoup de nouveautés : Actraiser (à Super Métrou), Super Bomberman, etc. Mais dans ce Top 10, tout les frais !

NES

1	MARIO 1, 2, 3	3 ^e mois	→ —
2	GARGOYLE'S QUEST 2	3 ^e mois	→ —
3	MICRO MACHINES	3 ^e mois	→ —
4	PAC MAN	3 ^e mois	→ —
5	DYNABLASTER	3 ^e mois	→ —
6	CHIP'N DALE	3 ^e mois	→ —
7	BATMAN	3 ^e mois	→ —
8	ZELDA 1 ET 2	3 ^e mois	→ —
9	MEGA MAN	3 ^e mois	→ —
10	DOUBLE DRAGON 3	3 ^e mois	→ —

C'est le second mois consécutif que le Top 10 sur NES n'évolue pas. Que fait Nintendo ? Où sont les nouveaux produits ?

GAME BOY

1	DONKEY KONG	3 ^e mois	→ —
2	TETRIS 2	3 ^e mois	→ —
3	MONSTER MAX	3 ^e mois	→ —
4	TINY TOONS WACKY SPORTS	Entrée	●
5	ZELDA	3 ^e mois	→ —
6	PAC-MAN	3 ^e mois	→ —
7	MARIO 1 ET 2	3 ^e mois	→ —
8	KIRBY LAND	3 ^e mois	→ —
9	REVENGE OF THE GATOR	3 ^e mois	→ —
10	TETRIS	3 ^e mois	→ —

Une entrée dans le Top 10 Game Boy ! Elle talonne les gros hits qui restent en tête...



Super Street Fighter II • Super Nintendo



Donkey Kong Country • Super Nintendo



Mickey Mania • Super Nintendo



Street Racer • Super Nintendo



Tiny Toons Wacky Sports • Game Boy



Aero the Acro-Bat 2 • Super Nintendo

LES ENTRÉES

Ce jeu va cartonner... *

* Magazine Joypad

92% Joypad
90% Superpower



«Une compilation de tout ce qui fait le succès des jeux de plate formes... La réalisation est excellente, côté technique on ne compte plus les effets spéciaux et le nombre de niveaux est énorme... Un petit bijou de jeu d'action, un hit en puissance.»
JOYPAD

«Un jeu d'action-aventure immense qui plaira aux plus jeunes car pas violent pour un sou, mais aussi aux plus vieux par ses passages difficiles et son immensité qui lui assure une bonne longévité... Je vous le conseille.»
SUPERPOWER



Ils vous en feront voir de toutes les couleurs. 92%

Super Action



Rouges, verts, bleus... Ils vont tous vous rendre fous. Seules vos méninges pourront vous aider à résoudre les 100 niveaux de difficulté croissante de ce pur jeu de réflexion. Préparez vous à passer de longues nuits blanches.

«Enfin un excellent jeu de réflexion sur Super Nintendo. Brainies est non seulement un jeu particulièrement original mais aussi un véritable challenge pour vos neurones. Un must dans le genre, à posséder absolument.»
SUPER ACTION



Ne les laissez pas couler !



Cette fois la croisière ne s'amuse plus. Vous seul pouvez sauver le navire «SS Lucifer» du naufrage et aider les passagers pris de panique à quitter le bord. Vous devrez impérativement garder votre sang froid et déjouer, avant qu'il ne soit trop tard, tous les pièges diaboliques des 100 niveaux de ce navire.

«Un jeu d'action-réflexion, drôle et captivant qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.»



Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Disponible chez votre revendeur ou téléphonez au
43 32 10 92



TITUS - 28 ter, Av. de Versailles - 93220 Gagny - France - Tél : (1) 43 32 10 92

Art & Concept: SYLVESE : (1) 43 24 27 77

© 1994 Mattel Studios (Europe), licencié à Titus

Disney's Aladdin



A accrochez-vous bien à votre tapis volant si vous voulez de l'action et du divertissement! Avec son cimenterre étincelant, Aladin se défend dans les rues d'Agrabah, s'échappe du cachot où l'a emprisonné le sultan, parvient à sortir de l'impressionnante caverne des merveilles, s'empare de la lampe merveilleuse et délivre la princesse Jasmine des mains du cruel Jafar!



© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Disney Characters, Names and Titles © The Walt Disney Company. All Rights Reserved.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo. Licensed by Nintendo for play on the Nintendo Entertainment System™.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 226A Ludbrook Grove, London, W10 6AH

ENTREZ DANZ L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DESCARDEAUX SUR LE 36 66 94 95 (2,19 F PAR MINUTE)